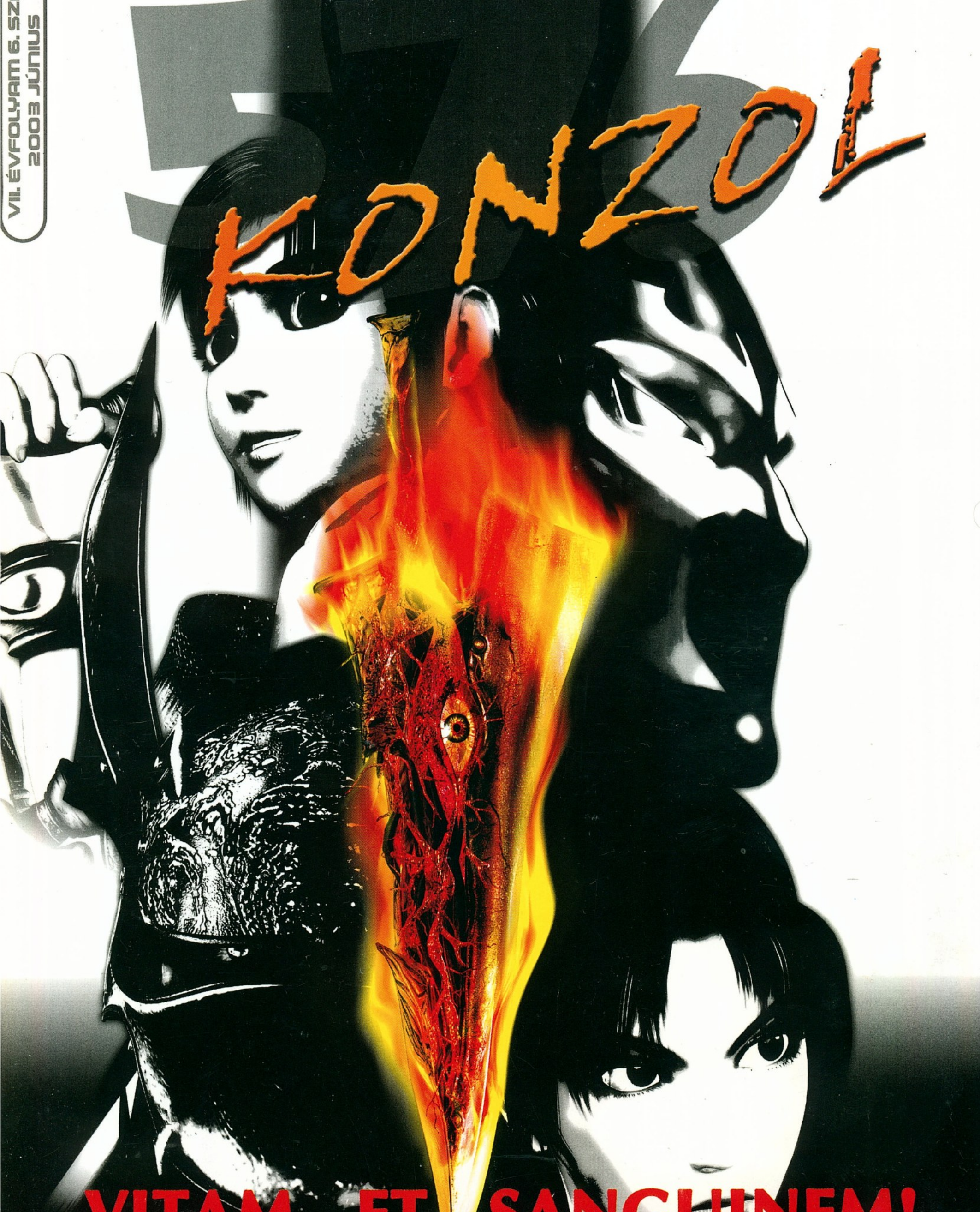
VII. ÉVFOLYAM 6. SZÁM
2003 JÚNIUS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

728,- FT

KONZOL 576



VITAM ET SANGUINEM!

"ÉLETÜNKET ÉS VÉRÜNKET!"

SOUL CALIBUR II (PS2, XBOX)

E3 2003 - 22 OLDALON!

ENTER THE MATRIX • SILENT HILL 3 • FINDING NEMO • INDYCAR SERIES
WARIO WARE • RTC WOLFENSTEIN • CASTLEVANIA ARIA OF SORROW

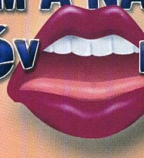
576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Comgame "576" Kft
1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled
(rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)
az 576 Konzol valamelyik korábbi
számát, akkor a postaköltséget
mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év  meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6399,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!



SOCOM ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Ha június 30-ig előfizetsz az 576 Konzolra (negyed, fél vagy egy évre) egy SOCOM US NAVY SEALS játszható PS2 demo DVD-t küldünk neked ajándékba!

STAR LOGO



AZ ÉN MOBILOM...

KÉPÜZENETEK:

KN411796	KN411797	KN411778	KN411798	KN411799	KN411800	KN411801
KN411802	KN411803	KN411779	KN411804	KN411805	KN411781	KN411806
KN411807	KN411780	KN411808	KN411809	KN411815	KN411810	KN411782

KN411816	KN411783	KN411784
KN411785	KN411786	KN411787
KN411788	KN411789	KN411790
KN411791	KN411792	KN411793
KN411811	KN411794	KN411795
KN411814	KN411812	KN411813

Így rendelhetsz: Küldd el SMS - ben a kiválasztott logó, képüzenet, vagy csengés kódját a

06 90 - 62 - 62 - 62 számra!

Mindhárom mobilhálózatból!

OPERÁTORLOGÓK:

KN710778	KN710779	KN710780	KN710781	KN710782	KN7FIESTA	KN710783	KN723459
KN710784	KN723466	KN710785	KN710448	KN710786	KN710812	KN710813	KN723464
KN710787	KN710788	KN710814	KN710789	KN710079	KN710044	KN742304	KN734508
KN723442	KN723468	KN765422	KN710790	KN742202	KN723454	KN723447	KN765432
KN723443	KN723461	KN790423	KN710791	KN742305	KN723457	KN723449	KN710125
KN723456	KN764234	KN710792	KN710794	KN752208	KN712025	KN712003	KN710795
KN742303	KN734509	KN790425	KN734507	KN710796	KN723452	KN710797	KN765435
KN710798	KN732201	KN734505	KN710815	KN784226	KN784227	KN710799	KN710800
KN710816	KN710801	KN734504	KN784229	KN784231	KN784233	KN710090	KN710196
KN710817	KN732203	KN710802	KN710803	KN710804	KN784240	KN76761	KN793453
KN752203	KN710819	KN734502	KN784243	KN710820	KN710084	KN76762	KN710821
KN710818	KN732205	KN734501	KN710094	KN710805	KN710806	KN710807	KN710808
KN700127	KN793456	KN762205	KN762203	KN762201	KN764224	KN76769	KN710822
KN710809	KN710810	KN710811	KN712141	KN762202	KN764229	KN742204	KN710451

Lamour Sms



Nagyszerű, mert segít, hogy azonnal **rátalálj** arra, aki **hozzád** a legjobban **illik,** a többi **Rajtad** múlik! Az ismerkedéshez mindenekelőtt regisztrálnod kell, ehhez küldd el **sms-ben** az **KNREG** szót a **1781** számra, ezután rendszerünk már eligazít.

Minden mobilról!

(A telefonszámodat senkinek sem adjuk ki!)

SZERELEM BORÍTÉKOLVA

CSENGŐHANGOK:

ROCK

Metallica - Master Of Puppets KN21429
Alanis M. - Hands Clean KN20074
P.O.D - Boom KN20079
AC/DC - Highway To Hell KN29153
Chumbawamba - Tubthumping KN21037
Lenny Kravitz - Are You Gonna KN21067
Red H.C.P. - Under The Bridge KN21088
Santana - Smooth KN27843
Pod - Alive KN20081
Slipknot - My Plage KN20088
Queen-We Are The Champions KN20078
Metallica - Master Of P. KN20987

TOP 10

1. Eminem - Without Me....KN24325
2. Big Brother 2........KN22222
3. Romantic - szeretem Őt..KN27840
4. Eminem - My Name Is....KN24324
5. Keresztapa........KN21031
6. 2Pac - Changes........KN21391
7. Coca-cola........KN24005
8. Mission Impossible........KN21026
9. Knight Rider........KN21025
10. Vad angyal verzió1........KN22066

RAP

Eminem - Stan KN24377
AnimalCannibals - Valaki kell KN22089
BombFunkMC's - Freestyler KN24567
Outkast - Ms. Jackson KN22095
Outkast - The Whole World KN22096
Eminem - Forgot About Dre KN22093
Eminem - The Real Slim Shady KN22094
Xzibit - Paparazzi KN22097

HOUSE

Prodigy - Baby's got a temper KN22071
Prodigy - Breathe KN22072
Scooter - Ramp KN22073
Daft Punk - Da Funk KN22070
Sterbinszky - Axetázis KN22074

POP

Atomic Kitten - Love Doesn't have to Hurt KN27845
Junior Senior - Move Your Feet KN27846
Panjabi McMundian to Bach Ke (vocals) KN23006
Sugababes - Stronger KN23007
Panjabi McMundian to Bach Ke (sitar).KN23008
Aaliyah - Try Again KN23005
Alice Deejay - Back in my life KN21014
Deja Vu - I Can't Stop KN21038
Dave Gahan - I Need You KN24054
Dave Gahan - Dirty Sticky Floors ..KN24378
Emil Rulez - Heilo tourist KN24052
Emil Rulez - Zazie az ágyban KN24058

STAR LOGO EXTRA

Havonta 3 db legújabb PS2 játszható demo DVD-t sorsolunk ki a letöltők között

Jennifer Lopez - Jenny From The BlockKN24062
Heaven Street Seven - Krézi srác...KN24064
Heaven Street Seven - Dél-Amerika.KN24056
Tom Jones - Sexbomb KN21103
Las Ketchup - Asereje KN27834
Pink - Most Girls KN21412
Backstreet Boys - Everybody KN21458
A.T.C. - Around The World 3 ....KN21464
Backstreet Boys - The One KN21465
Anastacia - Paid My Dues KN21519
Aqua - Turn Back Time KN21521
Ashanti - Happy KN21522
ATB - Hold You KN21524
Michael Jackson - Beat It KN21380
Bee Gees - Staying Alive KN21376
Planet Funk - Chase The Sun KN21471
Bocelli - Con Te Partiró KN21472

Eros Ramazotti - Adesso To KN21473
Emilia - Big Big World. KN21459
Lionel Richie - Say You, Say Me KN21462
Sasha - If You Believe KN21463
Boney M - Mamamama KN21475
Ten Sharp - You KN21488
Stevie Wonder - Sir Duke KN21493
Atomic Kitten - Whole again KN21476
Atomic Kitten - It's Ok KN21525
t.a.t.u. - All The Things KN24068
Jenifer Lopez - Feelin' So Good KN21379
C64 Commando - Theme KN21495
Police - Every Breath You Take KN21498

MAGYAR POP

Fiesta - Hasta El Fondo KN2FIESTA
Republic - Kismadár KN25092
Hajrá Fradi! KN21203
Crystal - Vigyázz rám KN21177
Vénusz - Kockahas KN21113
Király Linda - Clubsong KN21237
Ákos - Alig hitted KN21154
Kozmix - Angyal KN21243
LGT - Szól a rádió KN21247
Omega - Régi csibészek KN21265
Máté Péter - Egyszer véget ér KN21249
KFT - Elizabet KN21235
VTech - Nem szabad sírni KN21110
VTech - Éjfél után KN21111
VTech - Ének az esőben KN21112
TNT - Kicsi gesztenye KN21298
Romantic - Vágyom rád KN27854
KFT - Afrika KN25095
Zanzibár - Vágyom rád KN21119
Zanzibar - Szólj már KN27850
VTech - Vétkezz Velem KN27801

FILMZENE

Gladiátor KN22012
Hegedűs a háztetőn KN22022
BonBon - Valami Amerika KN22003
Lost In Space KN24038
Süsü - Nyitódal KN24051
Flashdance KN22011
Monthy Python - Bright Side KN24055
Mission Impossible KN21026
Pink Panther KN24011
Rém rendes család KN24073
Star Wars - Cantina KN22052
Star Wars - Opening KN22053
New York, New York KN24071
Muppet Show KN22040
Micimackó 1.verzió KN22039
Pokemon KN22045
Mézga Család- Föcím KN24059
X-Men KN22068
Heti hetes KN24061
Star Trek KN24017
San Francico streets KN22048
Lord Of Dance KN22035

CSEVEGŐ VONAL

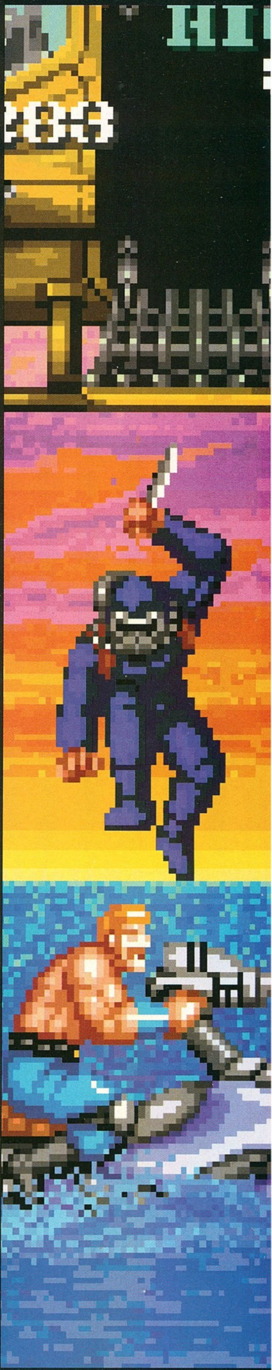
Ha szeretsz ismerkedni, dumcsizni és szereted atársaságot, ez a Neked való hely! Hívd bármilyen telefonról a **06 70 - 700 - 8000** es számot, és a számlád miatt se aggódj, hiszen a **Csevegő-vonal** alapdíjas!

Logo, képüzenet és csengés 380Ft+áfa. Társkeresés csak : 76 Ft+áfa/sms! Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia telefonokra tölthetők le! **További csengőhangok, képüzenetek, op.logok a TV2. TELETEXT 450. oldalán.**

Telefor Kft. Közönségszolgálat: 06-1-422-3490

Csengőhang letöltésénél ne felejtsd el beírni a kód után a készüléked típusának első két betűjét is! Például: ha a James Bond csengést szeretnéd, és Alcatel telcsid van, küldd : **KN21007 AL** »Nokia-**NO**/ Sagem-**Sa** / Motorola-**MO**/ Siemens-**SI**/ Ericson-**ER** / Alcatel-**AL**« A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, amelyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. A szolgáltatás mindhárom mobilhálózatból (Westel, Pannon, Vodafone) működik!

TARTALOM



AKTuális 62

...vakargatom a fejem, aztán mondom a múltkor a Liquidnek, az **576 Konzol** platinaoszlopának: „Te Liki, csináljunk valami nagyon ütőset a sráctoknak". Valami bitang jót; egy olyan erős hónapot, amit ha végigkövettek velünk, olyan érzésetek lesz, mintha felfalnátok egy tál chili-paprikát egy szuszra, kísérő víz nélkül, közvetlenül utána pedig elszavalnátok a *walesi bárdok*at *Arany János*tól. Valami kimerítőt, valami nagyon király dolgot...

Belevágtunk. Kezdődött a roham egy Magyarországon egyedülálló, példátlanul részletes és profi E3 2003 internetes közvetítéssel (Liquid, Lovas, Stinger és jómagam éjt nappallá téve nyomtuk az infókat), amit az *576 Online*-on követhettetek végig – és követtetek is, nagyon sokan. Soha ennyi gratulációt és biztatást nem kaptunk még tőletek, nagyon jól esett! Sikerült egy **világrekordot** is beállítanunk: megszereztem a következő Gyűrűk Ura film, a *Király Visszatér* egy rövid ízelítőjét, amit **több tízezren** (!) töltöttek le weblapunkról a világ minden tájáról, sőt, a világ minden GYU-ra specializálódott oldala is tőlünk vette át a kis videót. Össze is omlott a szerverünk egy párszor (naponta háromnégyszer), de legalább híresek lettünk... :)

Közben futott májusi előfizetési akciónk is, ami a vártnál *sokkal nagyobb* siker lett – ki is postáztuk a játszható Primal DVD-ket mindenkinek, egy darab sem maradt meg magnak. Jó szórakozást kívánunk hozzá! Aki esetleg lemaradt, ne búsuljon – júniusban egy istencsászár PS2 **SOCOM: US Navy Seals** játszható DVD-t küldünk ajándékba annak, aki előfizet a magazinra!

Aztán stábunk rendben megérkezett Los Angeles-ből. Rögtön elkezdtük az **E3 beszámoló** készítését a magazin olvasóinak számára, amit itt hátrább, több mint **20 oldalon** terjeszkedve találtok. Azt hiszem, ha végigrágjátok magatokat rajta, úgy érezitek majd, hogy ott voltatok velünk Amerikában. *Mindent* megmutatunk nektek, amit az E3-on nekünk mutattak! Közben tesztelőink serényen nyüstölték a mostanában megjelent, és rövidesen piacra kerülő játékokat, melyek között olyan egészen komoly nagyágyúkat is találtok, mint például a **Silent Hill 3**, az **Enter the Matrix** és a **Return to Castle Wolfenstein**. Befejezzük **Primal** végigjátszásunkat, elkezdjük a **Golden Sun 2** leírást és folytatjuk a **Zelda Wind Waker** teljes megoldást is.

Jól hangzik? Nagyon! De, hogy finom hab is legyen a tortán, megegyeztem *Big*gel, tokiói tudósítónkkal, hogy ezúttal 4 oldalon meséljen nektek a japán főváros legizgalmasabb kerületéről, *Akihabaráról*. Érdemes odalapozni, nem minden nap olvashattok ilyen szórakoztató és érdekes beszámolót!

A *www.576.hu* tehát tarol, az *576 Konzol* ismét kőkemény tartalommal bír – mivel lehetne ezt az egészet fokozni?

Az isteni szikra akkor pattant ki a fejemből, amikor az egyik délelőtt folyamán ötvenkettedik alkalommal szólalt meg a mobilom. A telefongyártók egyre ütősebb kis masinákat csinálnak, jön az N-Gage, érkezik a *Sega Mobile*, mindenki mobillal szaladgál, SMS-ek és MMS-ek jönnek-mennek, a srácok az iskolában és a metrón is játszanak, zenét hallgatnak, nyomkodnak – a Telefor Médiaszolgáltató Kft.-vel közösen beindítjuk tehát „oplogo-képüzenet-csengőhang" letöltő szolgáltatásunkat, melynek használatával mindenféle jófajta logot rakhattok fel telefonjaitokra. A szolgáltatást hónapról-hónapra bővíteni kívánjuk. Célunk az, hogy az összes híres konzolos cég, az összes menő konzolgép és a legjobb játékok logoi is hozzáférhetők és letölthetők legyenek számotokra! Mit szólnátok egy Resident Evil 2 logohoz? Devil May Cry a telefonodon? Solid Snake képüzenetben? Nálunk megtaláljátok majd őket! Sőt, ha szerencsétek van, a letöltögetés után még a legújabb konzolos stuffok játszható verziós DVD-it is **megnyerhetitek**, hiszen minden hónapban 3 extra ajándékot sorsolunk majd ki!

Mivel a nyereményjátékok mindig rendkívül sikeresnek bizonyulnak nálunk, e téren is tovább akarunk lépni. Áprilisi számunkban indult, mobiltelefonokat bemutató rovatunkat állandósítani fogjuk, mégpedig úgy, ahogy jelenleg még senki sem csinálja – letölthető és megvásárolható mobiljátékokat is fogunk tesztelni! Mindezt egy tényleg izgalmas csavarral dobjuk meg: minden hónapban elindítunk egy új, a rovat végén található, SMS-ben bonyolítható kvízjátékot, amely során rendszeresn kisorsolunk valami tényleg értékes nyereményt – most, első alkalommal például egy tetszetős, színes kijelzős Nokia 3510i mobiltelefon vár gazdára, különleges játékokkal megtöltve! Nyomás a 25. oldalra, ahol megtaláljátok a játékkal kapcsolatos tudnivalókat!

Végül jöjjön a legnagyobb bomba – a dolog, amiről már egyre többen suttognak: készítjük az **576 Konzol első DVD mellékletét**! A PC-n, PS2-n, Xbox-on és asztali DVD-n lejátszható lemez olyan különleges és extravagáns lesz, mint maga a magazin: az E3-mal foglalkozik majd, igazi, verhetetlenül *Konzolos* módon! Nem csak „állóképekkel" akarjuk megmutatni nektek az E3 csodálatos hangulatát, hanem mozgásban is! Több, mint 3 órányi szuper anyagot forgattunk, amit terveink szerint egy érdekes film formájában mutatunk majd be nektek. Az *576 Konzol E3 DVD* filmjét nem az újsághoz adjuk majd, mert nem akarunk semmilyen áremelést rátok erőltetni. A DVD-t külön, postai úton rendelheti majd meg az, aki kíváncsi első filmünkre. A lemez jelenleg is még készül; pontos részleteket a 25. oldalon és következő, július-augusztusi, összevont nyári számunkban találhattok.

Addig is, olvassatok! ;)

Martin



E3 Beszámoló



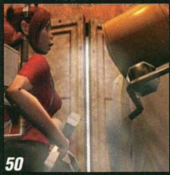
SoulCalibur 2



Enter the Matrix



Silent Hill 3



Ghost Vibration



Finding Nemo



Evil Dead: A Fistful of Boomstick



IndyCar Series



RtC Wolfenstein: Tides of War



Disney Sports Skateboarding



Iridion II



Castlevania: Aria of Sorrow

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: SoulCalibur 2

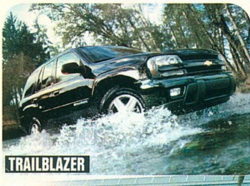




E3 2003 - LOS ANGELES















Mint az igazi pöpec angol urak, úgy készültünk, az idei, 2003-as E3-ra. A Konzol hálistennek' jól megy, zsozsó volt az utazásra dögivel, Zsolt, a cégtulajdonos annyi költőpénzt helyezett kilátásba, mint még eddig soha (olyan lent volt a dollár, mint már nagyon régen :) – mondtam is Tamásnak – állandó utazótársamnak – vigyorogva, hogy az idén cabrio Porschét bérlünk, csak szerényen... :)

Persze, ha a mérleg egyik serpenyője nagyon rendben van, a másik oldalon akad valami gond. Kiválasztottunk egy naaaaagyon menő szállodát a belvárosban, öt csillag, a felhőkarcolók között, ami azért nagy szó, mert a hatalmas kiterjedésű Los Angelesben alig van vagy tíz ilyen veszett magas épület, downtown szívében, egy kupacban. Állandó nyüzsi az utcákon, szép panoráma, koktélozás a medence partján, napfény, barbik, öledben laptop, és küldöd haza az E3-as képeket + híreket a kollégáknak, akik szépen pakolják a weboldalra. Gondolhatjátok, rossz buli... Aztán, amikor már az összes ismerősömet nagyon gizdán felhívtam – és mindenkinek elújságoltam, hogy hol fogunk lakni – jött a hír (és a pofon, nedves, szappanos kézzel :) kedvenc utazási irodánktól: az a bizonyos „nagyon menő" szállás nem lesz meg, mert tele van a hotel. Bánja kánya, mondtam, van még LA-ben jó szálloda... Ja, ahogy azt Móricka elképzeli. Egy hét alatt Loszi *összes* normális szállodájában laktunk (anélkül, hogy egyáltalán elindultunk volna :) – egy órát, mert rövid időn belül mindegyikről kiderült, hogy minden szoba foglalt. Kezdtünk pánikba esni; én már kempingsátor és hálózsák vásárláson törtem a fejem és felidéztem magamban általános iskolás táborozós élményeimet (nem, nem az éjszakai durrogtató versenyt a fiúsátorban, és nem is a csajok taperolását a hajdúszoboszlói strand melegvizes medencéjében) – azon filóztam, hogyan is tudtam annak idején 5 perc alatt felhúzni egy kétszemélyes sátrat, zuhogó esőben. (Ja, az már egy kajaktúrán volt? Mindegy.)

Végül szerencsére lett egy finom kis szobánk, ráadásul egy nagyon központi, nagy szállodában. Továbbra sem voltam nyugodt – ha azon a héten *ennyien* lesznek LA-ben, és ezen turistáknak csak a 60%-a az E3 miatt érkezik, elég szűkösen leszünk a kiállításon. Kifejezetten ver a víz attól, amikor 2 percet kell várni minden fotó elkattintása előtt, mert tuti biztos, hogy egy vakegér marha bámészkodó hülye belemászik a képbe. Kiindulva abból, hogy kb. 300-400 képet szoktam csinálni (legyen miből válogatni :), hosszú foto-tortúrának néztem elébe...

Aztán eljött az utazás napja. Vasárnap hajnali 5:30-ra kellett Ferihegyre menni. Finom. Akkor 4 körül fel kéne kelni. Sokat tanakodtunk a barátnőmmel, hogy mi legyen: feküdjünk le aludni már 8-kor, vagy menjünk el bulizni egy „óvatost" és onnan egyenesben menjünk a reptérre. Mivel nyolckor lehetetlen (nekem) elaludni, a buli mellett döntöttünk. Nem akartam nagyon iddogálni, mert eszembe jutott, hogy a Tominak cirka 16 órát kell mellettem lehúznia, és elég gázos lenne, ha végig masszívan dőlne belőlem a piaszag :) Természetesen, ahogy az lenni szokott, iszonyat jó partit fogtunk ki, hajnal 3-kor eszméltünk, hogy bizony ideje lenne elindulni haza, lezuhanyozni, aztán húzni a reptérre. (Az összes haver kórusban – és röhögve – üvöltött: „Júúúj, de meleg, most léptek le?") Persze az indulás sem ment simán, mert ahogy beléptem a lakásba, olyan álmos lettem, mint az állat (és akkor most keveset mondtam) – a fél életemet odaadtam volna, ha inkább az este 8 órás lefekvést választottam *volna*...

Na, mindegy, valahogy kijutottunk Ferihegyre. (Nem volt egy leányálom, 2x simán elaludtam, a szembejövő sávból bányásztam ki a kocsit – még jó, hogy Budapesten vasárnap hajnalban *semmi* forgalom sincs...) A legrövidebb becsekkoló sor kiszúrása, amiből persze fél óra dekkolás után a leghosszabb lett – már azok is rég bejutottak a váróba és a kávécskájukat szürcsölgették, akik 20 perccel utánunk – késve – érkeztek. Hiába, különös és csalhatatlan érzékem van a „szivatós" sorok kiválasztásához... (Na ezér' utálok sorban állni.)

Frankfurtba az út gyors, másfél óra, eseménymentes. Talán csak az volt érdekes, hogy egy olyan mini géppel mentünk, melyben mindössze 10 üléssor volt. Tisztára mint egy magánrepcsi! Ja, volt még egy finom dolog – becsekkolásnál kedvesen mondja a nőci: nem ad beszállókártyát, mert túl sok hely lett foglalva a gépre, és még nem rendezték el, hogy ki hova ül. Mondom neki baró, de aztán nehogy addig sakkozzon, hogy mi itthon maradjunk! (Ha nagyon muszáj, maradjon a Tomi, csak én kijussak :) A németeknél csendes reptér, 3 óra várakozás, édesen egymásra dőlve alukáltunk a Tomival.

Aztán felültünk a nagy, amerikai gépre. Full tele a Boeing, meg is beszéltük azonnal, hogy nem értjük, miért sírnak a légitársaságok, hogy nincs elég utas – soha nem mentünk még úgy Amcsiba, hogy ne lett volna totál tele a gép... Jött a finom kaja (ájláv Lufthansa!), szépen eltelt az első 2 óra. Mivel már tucatszor utaztam a Tomival, ismerjük egymás „repülős szokásait", mint a tenyerünket. Tomi az elején mindig alszik, én meg türelmes úriember módjára olvasgatok. Sőt, most még előrelátó módon egy GBS SP-t is vittem, amit ki is szúrt egy csinoska légi kísérő leányzó, legalább eldumáltam vele egy fél órát a konzoltechnika ezüst színű, miniatürizált csodájáról. Nyomtam a Zeldát, de aztán úgy 3 és fél óránál beütött a krach – elakadtam. De öleg csúnyán. Fel is ugrott a pumpám izomból, gondoltam inkább szusszantok egyet. Hamar rá kellett jönnöm, hogy a gépen az idén sincs elég hely a lábamnak, mint ahogy tavaly sem volt, meg előtte sem. (Miért is gondoltam, hogy most lesz? Hülye Martin) Amikor ez realizálódott bennem, el is kapott a „Martin-féle repülőgörcs" – eszembe jutott, hogy 11 órát lehúzunk le egyhuzamban! Felráztam a Tomit és közöltem vele, hogy 10 perc múlva be fogok sokallni, ki fogok borulni, hisztériás rohamot kapok, meg a szokásos. Ebből a Tom rögtön kiszámította, hogy olyan 7 óra lehet még hátra az útból... ;) De rögtön ki is találta az évszázad legnagyobb okosságát – visszafelé majd veszünk altatót, bedobunk vagy kettőt, és végigdurmoljuk az utat. Az ötletet díjaztam, de egyelőre *odafelé* mentünk, altató nélkül... Pánik indul.

Na, csak eltelt a 11 óra, ha nehezen is, de túléltem. (Sőt, az idén még nem is kajáltam meg mindent összevissza, ahogy általában szoktam, hogy aztán mérsékelt gyomorgörccsel érkezzem meg Amcsiba.)

Leszállunk, megyünk a Los Angeles-i beléptető központba, milyen kép fogad? Sok száz (ezer?) ember áll sorban, a 80%-uk Ázsiából érkezett, szinte mindegyiken fehér védőmaszk! (Eszembe is jutott az a régi pesti vicc, hogy akkor ki maradt akkor Kínában, Japánban, meg Koreában, ha *mind* itt vannak? Sőt, ezek az emberek most *menekültek*, vagy csak simán erre van dolguk? Jesszus Mária, mi van itt?) Vázzeg, de kemény, ez a vírus-dolog mégsem lehet kamu, és a távoli dráma, amit eddig csak a híradóban láttunk (és valljuk be, semennyire sem vettünk komolyan), itt most véres valósággá vált! Mondom is a Tominak, ne nagyon dörgölőzzön az ázsiai kislányokhoz, sőt, inkább a korlátokat se nagyon fogdossa, mit lehet tudni. Én még a tekinteteket is igyekszem elkerülni, nehogy valaki megfertőzzön – szemmel... :) A kis intermezzót követően legalább a bejutás (az USA-ba) simán ment, és a csomagok sem vesztek el.

Los Angelesben mindig csodálatos idő fogad minket. Bitang jó ez az Amerika, még a levegő is más! (Vagy csak beképzelem?) Itt már nagyon nyugodtak és jókedvűek vagyunk. Megérkeztünk, mi bajunk lehet? Felszállunk a megszokott Enterprise buszra, elvitetjük magunkat a kocsibérlő irodába, 5-6 perc alatt kitöltjük a papírokat, és már jöhet is az első izgi esemény: milyen kocsit válasszunk? Tomi erőszakosan bűvöl egy hatalmas, hófehér, vadiúj Cadillac-et. (Szerintem magában kalkulálja, hogy ezzel a fogyasztással otthon meddig tudná fenntartani. Az eredmény kb. 1 hónap, pedig nem keres rosszul :) Akkora a kocsi, hogy a hátulját csak homályosan látom. (Mer' a szemem az jó :) Én inkább az SUV kínálatból mazsoláznék. Áh, tavaly is egy nyolcszemélyest vittünk, az már uncsi, inkább továbblépek a „sport utility" kategóriába. Meglátok egy elképesztően dögös Chevrolet Trailblazer LS-t. Arany szín, dögös pacek, magas, mint egy teherautó, full extra, persze. Hívom a Tomit, ő is nézi, nem is kell sokáig győzködni. Öt perc múlva már az egyik 2x6 sávos autópályán ereszkedünk vígan a belváros és a szállodánk felé, miközben vígan énekeljük Lemmy híres dalát: *Livin' LA, drinkin' all day*...

A következő két nap ismertetésétől most megkíméllek titeket, mert minden évben megkapom egy pár olvasótól, hogy milyen szemét vagyok, mert fájdítom a szívüket – pedig, egyáltalán nem ez a célom! Inkább azt szeretném, hogy amennyire lehet, ti is átéljétek a király sztorikat, amik velünk történnek. Keresztül-kasul be szoktuk járni a várost, kényelmesen felcsípjük a belépőnket, hogy ne az első nap reggelén kelljen szívni a tömegben, elmegyünk az esetleges E3-előtti, „kizárólag újságíróknak" meghirdetett sajtókonferenciákra, és kétóránként állunk meg enni a jobbnál-jobb (általában mexikói) éttermekben. Mindig megfogadjuk, hogy aznap már nem kajálunk többet, de valahogy mindig az a vége, hogy kikötünk egy El Pollo-Loco-ban, és tömjük az arcunkba a gyönyörű buritókat, fűszeres csirke szárnyakat, mézédes kukorica rudakat, és a mérsékelten csípős szalszát... :)

(Mondtam már, hogy majd' minden kajáldában alap szolgáltatás a *refill*? Fizetsz egy üdítőt – a legkisebb, legolcsóbb is fél literes – nyomsz magadnak az automatából bármit – Dr. Peppert, például –, ha kifogy, újra nyomsz, addig, ameddig csak akarod, annyit, amennyit csak akarsz inni... Viva la Amerikááá!)

Aztán a harmadik napon nyit az E3! Általában jó korán odamegyünk, hogy legyen normális parkolóhely, közel a bejárathoz, a két hatalmas csarnok valamelyike alatt, mert nem egy kellemes elfoglaltság – óránként – a világ végére kihordani a begyűjtött cuccokkal teli szatyrokat – tudjátok, azokról a cuccokról beszélek, amiket ki szoktunk sorsolni köztetek. (Igen, az idén is lesz nyereményjáték!)

Tíz órakor kapunyitás. Hatalmas éljenzés és üvöltés közepette betódul a tömegmassza, és kezdetét veszi a 3 napos őrület. Az idén az online közvetítés miatt más taktikát választottam, mint eddig: nem akartam egyszerre *mindenhol* ott lenni, nyugodtan, tematikusan jártam végig a standokat, minden egyes monitort lefotózva, minden játékot értékelve. Első két nap fotózás, harmadik nap videózás – készül a *tűzforró* anyag a DVD-hez!

Az első nagy teremben (West Hall) a konzolos szupercégek nyomulnak egymás mellett, itt kezdek: a terepet a Sony és a Nintendo óriás standja uralja, mellettük szerényebben a Sega, körülöttük elszórva a Kemco, Tecmo, SNK, Bandai és a Sammy.

- A **Nintendó**nál a szokásosnál több a game és minden eddiginél komolyabb minőségű a kínálat. Nagy a show! Az MGS: Twin Snakes, a Final Fantasy Crystal Chronicles és a Rogue Squadron III: Rebel Srike abszolút uralja a terepet. Ezek mellett sokan kíváncsiak a Wario Worldre, a Geistre és az F-Zero GX-re is.

- A **Sony**nál érzésem szerint a szokottnál kevesebb a kiállított játék, úgy tűnik, hogy a hangsúlyt inkább néhány iszonyatosan zúzós címre helyezik. Vita nélkül a legnagyobb durranás a Gran Turismo 4 és a Final Fantasy XI, de egész nap sokan bámulják a Metal Gear Solid 3 elképesztő videóját és nagy a sorállás a Resident Evil Online, no meg a Syphon Filter: The Omega Strain előtt is. A Sony E3 2003-as kulcsszava: ONLINE! Szinte minden játék hálózatba van kötve. Ez nekünk, magyar gémereknek jelenleg nem túl jó hír :(

- A **Sega** minden játéka finom, igényeseknek való csemegének ígérkezik. Az Altered Beast, a Headhunter: Redemption és az Otogi nagyon pörög, de a különböző Sonic stuffokat is szépen csipegeti a tömeg. Sajnos a Warhammer Online-ból csak videó megy, de azért lekamerázom...

- A **Kemco** stand elég nyugodt és sötét, de legalább szépek a hostess lányok. **Tecmo**éknál csend és hullaszag. Csak akkor gyűlik össze tetemes embermassza, amikor naponta többször lenyomják az izgi DOA lányok fürdőruhás divatbemutatóját... A szőkének bitang teste van, fel is veszem tetőtől-talpig ;)

- **Sammy** és **Bandai** – akár testvérek is lehetnének. Bármelyik kiállított játékuknál könnyen sorra tudsz kerülni. Látszik, hogy ez a két cég most még „túl ázsiai" a nagyközönségnek. Talán az Akira Kurosawa-féle Seven Samurai bemutató a legérdekesebb – sajnos a játék már nem annyira. **SNK** = durván két játék, persze az egyik az új Metal Slug epizód. Gyönyörű posztereket osztanak, fel is kapok egy köteggel... :) Talán ki is sorsolom őket?

A két nagy csarnok közötti összekötő folyosón kisebb termek. **Acclaim**, **Majesco**, **LucasArts**. Mindenhova begurulok, kattintgatok. Természetesen Lucas-ék a legizgalmasabbak, de az ő játékaik kint vannak máshol, a Nintendónál és az Xbox standon is.

A második teremben (South Hall) a nagy „multi" cégek: Midway, Konami, EA, Vivendi, TDK, Capcom, Activision, Eidos, Take 2, Square-Enix, Wanadoo, Codemasters, Namco, Ubi Soft és az óriás Microsoft.

- A **Midway** standja igen nagy, a kínálat véleményem (és szokás) szerint botrány. El is tűnődöm, miből élhetnek a sok 1-2 pontos játékuk után... De legalább naponta van 1 jó hangos koncert náluk + jók a csajszik.

- Az **EA** profi, mint mindig. Új 007 játék, új Need for Speed játék, új Medal of honor, új sport-széria, és a bombasztikus (kinézetre mindenképpen!) Gyűrűk ura stuff, a Return of the King. Nem győzöm kapkodni a fejem a sok nagy cím láttán! ROTK trailer indul – kamera tózse indul ;)

- **Konami**: már majdnem mindent láttam a másik teremben. MGS-ek, Castlevaniák. Mondjuk itt elég jót nyomtam a cel-shaded grafikás Teenage Mutant Ninja Turtles játékkal!

- A **Capcom** erősebb, mint valaha! Viewtitful Joe, Chaos Legion, Megaman, Dino, Resident és a többi szupersztár. Állandóan nagy tömeg bámulja hatalmas kivetítőjüket. Jók vagytok, Capcom, szeretünk titeket!

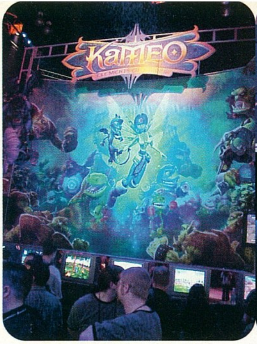
- **Eidos** – rivaldafényben a Backyard Wrestling (szépséges csajok a ringben, minden mennyiségben!). **TDK** – sok kis játék, semmi extra. **Vivendi** – nagyon sok játék, köztük olyan csemegék, mint a Futurama! **Activision** – Doom 3, Pitfall Harry és True Crime, amik beindítják a fantáziám. **Take 2** – talán a Mafia X-re és PS2-re. Fotózni tilos. Butuskák. **Square** – Darkengard, Sword of Mana és Unlimited Saga minden mennyiségben (lesz munkája a Veres Mikinek! :) **Ubi Soft** – XIII über alles, ja és a Prince of Persia! **Namco** – non-stop Soul Calibur versenyek + non-stop verekedés az SC2 pólókért... Elhozok hármat. Három pofon. Kettőt én adok, egyet kapok. Jó arány.

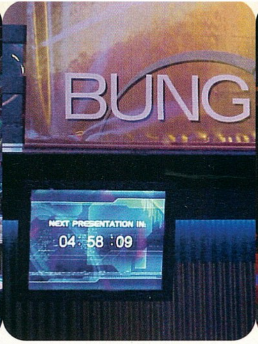
- A **Mirosoft**nál (Xbox stand) van minden, mi szem-szájnak ingere, de meglepő módon, mint a Sonynál, itt is kevesebb a játék a megszokottnál. Abszolút legjobban futtatva a Counter-Strike (versenyek non-stop + üvöltözés) és a Halo2, plusz a tűzforró X-es Conker stuff! Itt is minden ONLINE – lehet izzítani a Live kütyüket...

Végezetül lássuk azt a tíz játékot (nem sorrendben, egymás után :), amikre szerintem **érdemes lesz odafigyelni** a jövőben (mondjuk ez lehet Martin E3 2003-as ajánlata – a játékok, melyekhez a 3 nap alatt *legtöbbször* húzott vissza a szívem – és amikre emlékszem):

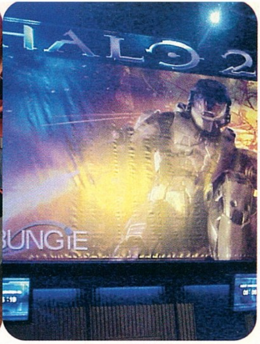
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami)
Counter-Strike (Microsoft)
Gran Turismo 4 (Sony)
Return of the King (EA)
Rogue Squadron 3 (Lucasarts)
Doom 3 (Activision)
kill.switch (Namco)
Spawn (Namco)
XIII (Ubi Soft)
Halo2 (Microsoft)

Martin










DOOM 3


DOOM 3


PROJECT GOTHAM RACING 2


PROJECT GOTHAM RACING 2

MICROSOFT

Idei E3 beszámolónkat a Microsoft felhozatal bemutatásával kezdjük: nem azért, mert ők voltak a legnagyobb kiállítók (ezt elég nehéz is lenne eldönteni), hanem azért, mert gyakorlatilag ők „nyitották” az idei Electronic Entertainment Expot a (Los Angeles-i idő szerint) május tizenharmadikán este tartott sajtókonferenciájukkal.

A Microsoft tájékoztatója volt talán a legdinamikusabb a három nagyágyú által tartott sajtóösszeröffenések közül. Az Xbox üzletág három vezére (Robbie Bach, J. Allard, Ed Fries) farmerban, pólóban, dzsekiben fogadta a nagyérdeműt, és rögtön bele is vágtak az ilyenkor kötelező önfényezésbe (ilyen – mint látni fogjátok – a Sonynál és a Nintendónál is lesz, hol elszálltabban, hol visszafogottabban). Elsősorban az Xbox-Live sikerét emelték ki, megemlítve, hogy a tavaly őszi amerikai start óta mintegy 15 millió játékot zavartak le a Live-tulajok az online szolgáltatás segítségével (a felhasználók számáról nem tettek említést – mint később kiderült, azért, mert a Sonynál többen játszanak a Neten :-) Miután ötödször is kijelenttették, hogy mennyire örülnek az Xbox sikerének, gyorsan belevágtak az elkövetkezendő egy év remélt sikerjátékainak bemutatásába. A sort furcsa módon a **Doom 3** nyitotta: baromi látványos trailer futott le a játékból, jól vágva, vérrel-belekkkel-tűzharcokkal bőségesen meglocsolva. Ha ez TÉNYLEG az Xbox verzió volt (nagyon hasonló bemutatót lehetett végignézni az *Activision*nél a PC-s változatból), akkor alaposan meggyötörték a Doboz hardverét, mert minden látványelem egy csúcskategóriás PC vizuális teljesítményét idézte. A következő játék a **Project Gotham Racing 2** volt. Itt is meresztettük a szemünket rendesen, a játékból eddig közölt képek nem nagyon adják vissza azt a dinamizmust, amit a PGR2 mozgásban közben tud produkálni: részletesen kidolgozott városi környezet, az elődnél egy kategóriával jobban kinéző autók, tűzpiros Ferrari a kanyarban, és persze Kudos-hegyek – piszok jól nézett ki, na. A városok közül láthattuk Chicagót, Firenzét, Moszkvát, Barcelonát, és Edinburghot, az utakon pedig olyan autók villantották fel a szexi kis fémtestüket, mint a Porsche GT2, BMW Z4, Pontiac GTO, Ferrari Dino GT, MINI Cooper S, vagy a Porsche Cayenne Turbo. A bemutató előtt ott virított az Xbox-Live logo: a netes multiplayer küzdelmek mellett lesz világranglista és szabadon letölthető ghost-kocsikkal is összemérhetjük a tudásunk – majd valamikor ősszel.

Lucasarts embléma, titokzatos mosoly a videó előtt: a következő műsorszám egy vadiúj játék, a **Star Wars: Republic Commando** első prezentációja volt. Ha nincs előtte a Star Wars logo, azt hittük volna, hogy valami kőkemény lövöldözős Aliens-játékot látunk: egy csapat lázadó hatolt be valami barlangba, brutális harci páncélzatban, böszme nagy fegyverekkel, és ott mindenféle bizarr szörnyekre/óriásbogarakra lövöldöztek – hogy ennek mi köze az SW-univerzumhoz, azt ne tőlünk kérdezzétek. A trailer egyébként jól nézett ki, de mivel erős gyanúnk van arra, hogy pre-renderelt filmecskét (valószínűleg intro-részletet) láthattunk, ettől még nem dobtuk el magunkat. A **True Fantasy Live Online** viszont abszolút megkapóan nézett ki a bemutatott filmes ízelítő alapján. A játékban teljesen szabad kezet kapunk a karakterünk kialakítása és fejlesztése terén: nem kell feltétlenül állandóan harcolnunk, hanem pl. szakácsként is csinálhatunk karriert. Karakterünk fizikálisan is fejlődik: azon kívül, hogy akár az ajkának színét (!) is meghatározhatjuk, látni fogjuk, ahogy a sok harc következtében nő és izmosodik – olyan koncepció ez, melyről először a (szintén Microsoft-istállóba tartozó) Fable kapcsán hallottunk. A bejárható terület hatalmas, melynek köszönhetően nem csak gyalog mászkálhatunk, hanem lóháton, szakéren, hajón, vagy egy bazi nagy sárkány komát meglovagolva (!) is közlekedhetünk. A grafika pompázatos, a Level 5 gyakorlatilag ugyanazt a cel-shaded stílust használja itt is, mint a Playstation 2-es Dark Chronicle-ben, csak ha lehet, még szemet gyönyörködtetőbb az összhatás. Az egész E3-as MMORPG (online játszható RPG, ugye) felhozatalból talán a True Fantasy volt a legbájosabb, és a legtöbb új ötletet felvonultató – a Final Fantasy XI komoly Xbox-os konkurenciát kap az idén. Ezt követően a *Namco* **Breakdown**ja került bemutatásra (a játékkal nem itt, hanem a Namco-szekcióban foglalkozunk részletesebben). A trailer meggyőző volt, épp nekiálltunk vitatkozni, hogy Linkin Park szólt-e alatta, vagy valami más nu-metal bohóság, mikor a hatalmas kivetítőn beindult az elkövetkező egy évben várható játékokból összevágott klip. Jó hosszú volt, legalább száz játékból villantak fel apró részletek (a *Rare* új **Conker** epizódjának láttán a nép felhördült, majd tapsolni és éljenezni kezdett – nagy rajongótábora van arrafelé is a mocskos szájú rágcsálónak :-) A Rare dolgait egyébként az egész E3 alatt kitüntetett figyelem övezte, az MS is központi helyen kezelte a frissen felvásárolt fejlesztőcsapatot: a klip után rögtön kaptunk is az arcunkba egy kis **Grabbed by the Ghoulies**-t. A Ghoulies-szal láthatóan a fiatalabb korosztályt célozták meg minket: elsőre úgy néz ki a dolog, mint ha a Luigi's Mansiont keresztezték volna valamelyik jobbfajta Disney-rajzfimmel. A játékban egy hatalmas kastélyban mászkálunk egy fiatal sráccal, muris szörnyekkel (szellemek, csontvázak, ghoulok és egyéb rémségek) verekszünk (az alap ütésen és rúgáson kívül speckó támadásaink is lesznek, plusz közel százféle tárgyat használhatunk fegyverként), ráadásul még a kastély berendezései tárgyait is szét tudjuk verni – ezek leamortizálásáért pénzt kapunk, ez utóbbi azt jelzi, hogy mennyi kárt okoztunk az épületben. A szörnyes téma ellenére a játék egyáltalán nem félelmetes, cel-shaded grafikát alkalmaz, és nagyon cukin néz ki – tipikus Rare anyag.

Itt egy rövid időre megszakadt a játékáradat, és újabb örömteli bejelentések (idén több mint száz Xbox-Live-ot használó játék fog megjelenni) után kicsit komolyabb vizekre eveztek a Microsoftos urak. Az **Xbox Music Mixer** nem játék, hanem egy, a Doboz multimédia és netes képességeit erősen kihasználó programcsomag lesz: segítségével a CD-n és a pécénken tárolt zenéket (értsd: mp3-akat) menthetjük át/kategorizálhatjuk az Xbox merevlemezére, ezeket mixelhetjük, a csomaghoz mellékelt mikrofon segítségével karaoke-bulikat rendezhetünk (tíz népszerű számot mellékelnek, de bármilyen felvételt átalakíthatunk karaoke formátumba), sőt még egy Photo Viewer kódnevű programocskát is kapunk – itt digitális fotókat rendezhetünk albumokba, és látványos 2D/3D effektek hozzáadásával remek kis bemutatókat gyárthatunk belőlük – akár zenére vágva. A prezentáció során elhangzott a „media sharing” szókapcsolat is – kapásból a pécén divatos netes „fájlmegosztás” jutott eszünkbe (ez ugyebár az illegális mp3-csereberét szokta takarni arrafelé), ez MS valószínűleg nem erre gondolt, hanem az otthoni gépünk és az Xbox


STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

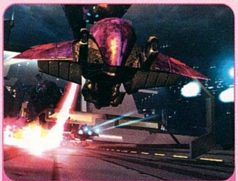

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO


TRUE FANTASY LIVE ONLINE

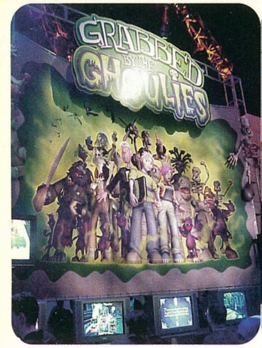

TRUE FANTASY LIVE ONLINE


GRABBED BY THE GHOULIES

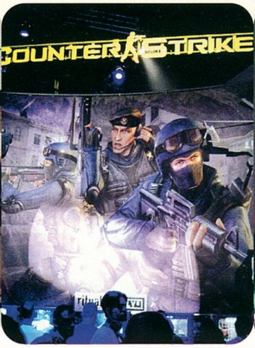

GRABBED BY THE GHOULIES

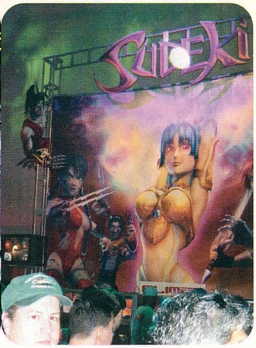

HALO 2


HALO 2



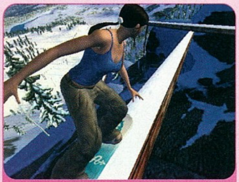








AMPED 2



AMPED 2



BC



BC

közti kapcsolat létrehozására. A koncepció érdekes (ha nem is eredeti) – nyilvánvalóan az Xbox felhasználói bázisának a kevésbé játékos kedvű közönségre való kiterjesztése a mögöttes cél a piacra dobásával.

Nincs E3-as prezentáció sportjátékok nélkül: ez az MS esetében az új **XSN Sports** sorozat bemutatását jelentette. Az XSN Sports gyűjtőnév: a redmonti urak minden olyan sportjátékot ide sorolnak, ami az Xbox-Live speciális XSN szekcióján keresztül online játszható. A szolgáltatás nagyjából azt nyújtja, amit az EA hasonszőrű próbálkozásánál már megszokhattunk (volna, ha itt Európában tudnánk a PS2-vel neten játszani). Chatroom, online bajnokságok, mindenre kiterjedő statisztikák – csak azt nem értettük, hogy miért nem az Electronic Arts idei nagyágyúinak segedelmével mutatják be az egészet. Pár óra múlva erre is választ kaptunk: a régóta folyó tárgyalások záróakkordjaként az EA akkora cokit mutatott a Microsoftnak és az Xbox-Live-nak, mint a strandbejárat – a 2003/2004-es szezon általuk fejlesztett sportjátékai kizárólag PS2-ön lesznek online játszhatók.

Épp kezdtünk volna ásítozni (nem nagyon kötött le minket a jobbára az amerikai focira épülő XSN-ömlengés), amikor végre ismét fények gyúltak a teremben, a színpadon pedig Joe Staton, a Bungie vezető designere mosolygott: *igenigenigen*, jön a HALO 2 bemutató!

Nyolc perc gyönyör, emberek! Egy városi pályát mutattak be az elejétől a végéig – az összegyűlt újságírók gyakorlatilag végigtapsolták/éljenezték az egészet. Vizuális tekintetben nagyon komoly fejlődésen esett át a játék: annak fényében, hogy már az első is baromi jól nézett ki, ez nagyon nagy szó. A futurisztikus város szinte lemászott a képernyőről, és tömve volt ellenfelekkel – annyi minden történt egyszerre, hogy csak kapkodtuk a fejünket. Remek csatahangulat uralkodott: tucatnyi idegen tucatnyi tengerészgyalogos ellen, a háttérben bombáznak, a sikátorban elkeseredett harc folyik az inváziós erők ellen – mindez egy képernyőn, szépen, röccenés nélkül, ahogy azt kell. Az akció jóval nagypályásabb lett: Master Chief egyszerre két fegyverből osztja az áldást, a rusnya idegenek ráugranak a Warthogra és kitépik a helyéről a lövészt (!), aztán Master Chief ugyanezt játssza el egy ellenséges hajó pilótájával – mi meg az állunkat kerestük a padlón. A multiplayer szekciót még mindig hegesztik, ebből nem mutattak semmit, közölték viszont, hogy idén már nem jön ki a játék, várni kell rá 2004 első feléig. Ezzel véget is ért a sajtókonferencia, mi pedig elégedetten tápászkodtunk fel a helyünkről. A Microsoft láthatóan teljes vállszélességgel áll az Xbox mögött: *Robbie Bach* (aki tavaly ilyenkor még a *Sega* csapatát erősítette) egy interjúban elmondta, hogy a veszteségek ellenére (a Doboz gyártása még mindig nem nyereséges, az MS pénzt veszít minden egyes legyártott konzolon) meg vannak elégedve az Xbox jelenlegi helyzetével, a befektetést hosszú távra (akár 15-20 évre) tervezték, és a következő gépükkel már nem fognak egy/másfél éves piaci előnyt adni a Sonynak.

Térjünk is át a cég többi játékra: amit a konferencián bemutattak, csak egy kis része volt a Microsoft idei játék-tortájának. Az **Amped 2**-ről egy korábbi hírrovatban már volt szó, most végre mozgás közben is láthattuk a játékot. Az új Amped szebb, jobb és erős multiplayer szekcióval rendelkezik: húsz híres hódeszkás közül választhatunk majd, az első részben végrehajtható trükkök kibővültek (sőt, a Shaun Palmer's Pro Snowboarder-hez hasonlóan most már manualokkal össze is tudjuk kötni a különféle mozdulatokat), a lokációk változatosak (nyomulhatunk például Svájcban, Ausztráliában vagy akár Uj-Zélandon is), a zenei kínálat hatalmas (közel 30 zeneszám szólhat a versenyek alatt), és a multiplayer móduszok is nagy számban állnak rendelkezésre – versenyezhetünk osztott képernyős módban, a gépeket hálózatba kötve és természetesen Xbox-Live-on keresztül is. A **BC**-t a híres Lionhead Studios egyik „szatelit-csapata", az *Intrepid Computer Entertainment* jegyzi. Harmadik személyű nézőpontból szemlélt prehistorikus akciót kapunk, ahol egy általunk kiválasztott klán harcosaként kell győzelemre vinnünk a csapatunkat. Az akció igen brutális, lehet csonkolni rendesen, a csaták során csak úgy röpködnek a levágott fejek/kezek/lábak. Nem csak az emberi opponenseinkkel gyűlik majd meg a bajunk, hanem a korszak hírhedt ragadozóival (kardfogú tigris, velociraptor) is el kell majd bánnunk. Némi stratégiai elem is fellelhető az öldöklésben: nem csaj fegyverekkel harcolhatunk, hanem ravasz csapdákat állítva (mérgező növényeket etethetünk meg velük, vagy lavinába csalhatjuk őket például) is kibabrálhatunk az ellenfeleinkkel. Grafikailag nagyon rendben levőnek tűnt az anyag, az izmos ősasszonyok megkapó részletességgel vannak ábrázolva... :-)

A *Digital Anvil* által fejlesztett **Brute Force** ismételten kint volt a Microsoft standon, de mire hazaértük, kaptunk is tesztverziót belőle. Még mindig csapat alapú akció-stratégiáról van szó, ahol négy, különféle tulajdonságokkal rendelkező katonát irányítva (Tex robbantási szakértő, és egyszerre két fegyverrel tud lövöldözni; Flint mesterlövész, aki automatikusan leszedi nekünk a távoli ellenfeleket; Hawk Preadtor módjára láthatatlanná tud válni – ő a csapat felderítője; Brutus pedig pszichonikus képességekkel rendelkezik: jól lát a sötétben extrém gyorsan regenerálódik, és halálos „mágikus" támadásokra is képes) kell borsot törnünk a gonosz megakorporáció orra alá a távoli jövőben. A Brute Force még mindig jól néz ki, de amit egy éve még elképesztően jó grafikának tituláltunk, az ma már (például a Halo 2 fényében) csak erősen átlagosnak mondható. A **Conker: Live and Uncut** viszont abszolút nem átlagos! Az új Conker teljesen az Xbox-Live-ra alapoz majd: az objektíva-orientált multiplayer missziók a csapatjátékra lesznek kihegyezve, egyszerre maximum tizenketten lövöldözhetnek egymásra a neten, tisztességes fegyverarzenál (pl. kés, katana, baseball ütő, bazooka, sörétes vagy mesterlövészpuska) felhasználásával. A multiplayer porció mellé bonuszként az eredeti N64-es *Conker's Bad Fur Day* felújított verziója jár majd, olyan jelenetekkel kiegészítve, melyek korábban a vágóasztalon végezték (el lehet képzelni, hogy miért). A Live and Uncut ráadásul az első részhez hasonló, teljesen idióta grafikai stílusban lett megvalósítva – a brutális akció és röhejes szereplők elegye (a Counter Strike keveredik a Banjo Kazooie-val: isteni párosítás :-) ismét különleges csemegének ígérkezik. Az első Conker hatalmasat bukott anyagilag, az új inkarnáció (köszönhetően a Xbox szélesebb felhasználóbázisának) remélhetően már nem fog erre a sorsra jutni. Sajna csak valamikor 2004-ben fog megjelenni, pedig már az idei karácsonyt is el tudnánk képzelni egy káromkodós-brutális Conker-party által felvezetve... :-)

Maradjunk még egy kicsit a *Rare* fejlesztéseknél: a **Ka-**



CONKER: LIVE AND UNCUT



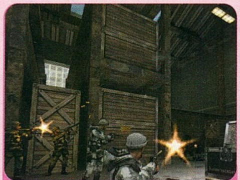
CONKER: LIVE AND UNCUT



KAMEO: ELEMENTS OF POWER



KAMEO: ELEMENTS OF POWER



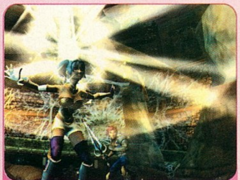
COUNTER-STRIKE



COUNTER-STRIKE



SUDEKI

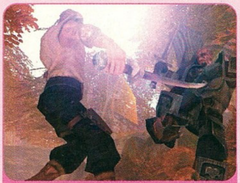


SUDEKI









FABLE


FABLE


CRIMSON SKIES


CRIMSON SKIES

meo: Elements of Power eredetileg még Gamecube fejlesztésnek indult, de most természetesen kizárólag Xboxra fog megjelenni. Bájos női protagonistánkkal, Kameo-val három Elementális Őst kell kiszabadítanunk a rettenetesen-nagyon-iszonyatosan gonosz Sötét Troll Király fogságából – az utóbbi úriember persze a világ elpusztítását is bírta már a határidőnaplójába. Kameo alapesetben nem tud harcolni, hanem tizennyolc különféle szörnyeteg alakját (és azok speciális tulajdonságait) felvéve csapdos oda jókorákat az ellene áskálódóknak. A kishölgynek nem lesz könnyű dolga: ahhoz, hogy új alakot tudjon ölteni, előbb le kell győznie a fizikális megjelenést eredetileg birtokló szörny pajtást – ebben bizarr kinézetű társa, a leginkább egy lila mini-ördögre hasonlító Meepo lesz a segítségére. A harcok nem csak ész nélküli csapkodásból állnak. Minden felvett szörnyformához különböző elementáris szférák (növény, víz, kő, tűz, szél és jég) kapcsolódnak – a szörnyek legyőzésének kulcsa pont az, hogy mindig a megfelelő tulajdonságokkal rendelkező alakot vegyük fel ellenük. A különféle fizikai formák a továbbjutásban is segítenek: a hatalmas világ (több mint 20 helyszínt vonultat fel a játék) egyes rejtett szekciói csak az ott alkalmazható formába történő átalakulással válnak elérhetővé – egy sötét barlangban például tanácsos lesz valamilyen tűz alapú létformaként közlekedni. A Kameo ígéretes játéknak tűnt, ami jól ötvözi a hagyományos ütős-ugrálós-mászkálós játékok világát a szürkeállományunkat megtornásztató logikai feladványokkal, és Rare egyéni vizuális stílusával. 2004 tavaszára ígérik.

Az Xbox-os **Counter-Strike**-ról a múlt számunkban értekeztünk, az E3-on sem derült ki róla több, mint amit ott leírtunk: a pécés *CS: Condition Zero* direkt átiratáról van szó, hasonló grafikával és plusz öt multiplayer pályával. Jó dolog Boxon Kántorsztrájkolni, de pécén már rengeteget gyűrtük az anyagot, így *talán* nem ez lesz az a játék, ami miatt éjszakákat töltünk a fekete Doboz mellett. A **Fable** szintén régi harcostárs, ha jól számoljuk, ez már a harmadik E3, ahol mutogatják, mi is számtalanszor írtunk már róla. A játék még mindig ígéretes, a „szabadon fejleszthetem a karakteremet gyermekkorától egész a nyugdíjig" koncepció RPG-ízesítésű alkalmazása továbbra is izgalmasnak tűnik – de most már igazán kiadhatnák végre. Hálistennek' jelenleg napra pontos megjelenési dátumot emlegetnek vele kapcsolatban: állítólag 2004 január 14-én kerül a boltok polcaira.

A **Crimson Skies: High Road to Revenge** a pécén pár éve megjelent arcade-repgépszimulátor, a Crimson Skies továbbgondolása. A játék egy alternatív univerzumban játszódik (leginkább az emberi történelem 1930-as éveire emlékeztet a környezet), ahol hatalmas léghajók és repülő szerkezetek uralják az eget. Hősünk, *Nathan Zachary*, egy Fortune Hunters kódnevű kalózcsapat élén keresi a szerencséjét – szintén a légtérben kalandozva. A misszió-alapú single player móduszban tízféle repülőgép közül választhatunk, és egy nagy rakás furcsa fegyvert szerelhetünk fel rájuk (az alap gépfegyvereken kívül bevethetünk Tesla-ágyúkat, gyrokpotereket és távirányítású rakétákat is). Az igazi mókát azonban az Xbox-Live-ot erősen kihasználó multiplayer-szekció fogja jelenteni: itt többféle egyéni (deathmatch) és csapat-alapú (team deathmatch, capture the flag) többjátékos huncutsággal szórakoztathatjuk majd magunkat.

A Microsoft kínálatában a Fable-en kívül még egy RPG szerepelt: ez pedig a **Sudeki**. Róla is volt már szó korábban: a játékot az angol *Climax* fejleszti (őket a Boxos Moto GP és a Rally Fusion alkotóiként ismerhetjük), és grafikailag a jelenlegi Xbox-os felhozatal felsőházába sorolható. A Sudeki tradicionális RPG: két egymás ellen harcoló királyság (Hikaria vs. Kuria) háborújába csöppenünk, mint Tal, az egyik hikariai generális fia. A játék elején egy titokzatos esemény (démonhordák tűnnek fel a helyi templomokban) kivizsgálására küldenek ki minket, csapattársakat kapunk (összesen hármat: Alilish, a fiatal varázslólány; Elco, a fegyverforgató tudós; és Buki, az ember/szörny hibrid, aki mellesleg képzett harcművész) és indulhat az országokon-dimenziókon átívelő kaland. A harcrendszer valósidejű, kombókat és fegyveres támadásokat alkalmazhatunk, sőt, valós időben varázsolhatunk – kezdetben féltünk tőle, hogy túlbonyolítják az irányítást – félelmeink alaptalannak bizonyultak, teljesen korrektül lehet vezérelni a játékot még nagyobb csatákban is.

A **Voodoo Vince** (ahogy a neve is mutatja) egy vudubabát tesz meg főszereplőjéül – szokatlan, de kétségtelenül eredeti választás egy platformjátékhoz. Vince mesterét és létrehozóját, Madame Charmaine-t keresi Louisiánában (hol máshol?). A játékban igen sajátos módon kell harcolnunk: a megszokott ütések/rúgások/fejre ugrás helyett Vince önmagát bántja – tűket szurkál magába, behúz egyet önmagának, vagy kalapáccsal vágja magát fejbe – ez szükséges ugyanis a támadó varázslatokhoz (mozgásban nagyon vadul néz ki a dolog!). Összesen harmincféle ilyen varázslatot használhatunk, mindegyikhez különféle módon kell magunkhoz nyúlnunk (nem szó szerint, perverz disznók! :-) Az egyes helyszínek között különféle járművekkel közlekedhetünk majd: ezek sem szokványos járgányok, hiszen például egy tengeralattjárót is kipróbálhatunk majd a kalandjaink során. A Voodoo Vince első blikkre jópofa és eredeti játéknak tűnt, iszonyatosan jól eltalált főhőssel – a teljes produktumot idén szeptember végén szólíthatjuk majd magunkhoz.

És végül: a sportjátékok. Volt mindenféle: **NBA Inside Drive 2004, NFL Fever 2004, NHL Rivals 2004** – látható, hogy fentebb emlegetett XSN Sports széria elsősorban az Egyesült államokban kedvelt sportokra koncentrál. A fenti címek nem néztek ki rosszul, de gyakorlatilag semmiben sem különböztek az EA hasonló játékaitól – grafikailag talán kicsit le is voltak maradva azok mögött. Az egyetlen, számunkra is érdekes sportjáték a **Top Spin** volt. A szokásos szolgáltatásokon kívül (16 választható játékos, köztük a kétszeres Grand Slam győztes Lleyton Hewitt, karrier-mód, többféle bajnokság) az Xbox-Live-ra alapozó multiplayer mód ígérkezik finomnak: itt online bajnokságokon vehetünk részt (az MS a többi sportjátéka számára is szervezni fog ilyesmit), és a meccsek közben még az érzelmeinket is kifejezhetjük – azaz ugrálhatunk/becsúszhatunk örömünkben, vagy vitatkozhatunk/ütőt hajigálhatunk dühünkben (a bírót sajnos nem verhetjük meg, pedig már ilyesmire is volt precedens a tenisz történetében :-)

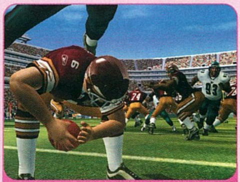
Ennyit az idei Microsoft kínálatról: szép volt, jó volt, bőséges volt. Nagyon úgy néz ki, hogy hamarosan minden Xbox tulajnak erősen ajánlott lesz egy Live-Kit beszerzésre: rengeteg új játék kínál netes multiplayer opciót, és ezt a lehetőséget hiba lenne ignorálni.


VOODOO VINCE


VOODOO VINCE

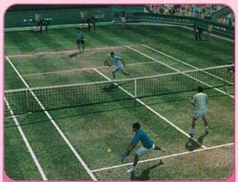


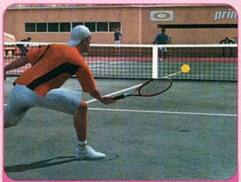
XBOX MUSIC MIXER


NFL FEVER 2004

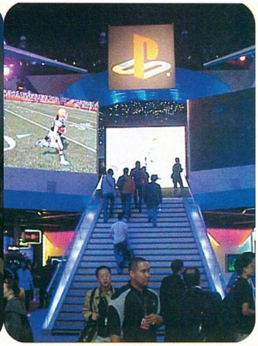

NHL RIVALS 2004


NHL RIVALS 2004


TOP SPIN


TOP SPIN




RISE TO HONOR

SONY

A Sony sajtótájékoztatót *Kaz Hirai*, a *Sony Computer Entertainment* amerikai divíziójának CEO-ja (vezérigazgatója) nyitotta meg, és gyakorlatilag ő szerepelt egész végig. A Microsoftos vezetők informális (farmer + póló) megjelenéshez képest Hirai-san egy fokkal konzervatívabbra vette a figurát (elegáns nadrág és ing), de az öltönyt és nyakkendőt már ő sem vállalta be. A konferencia Sony-éknál is a „hurráoptimizmus" jegyében indult, ha lehet, még több letaglózó számadattal, mint a konkurenciánál. Van is mire büszkének lenniük: 2003 májusáig 96 millió PS1-et és 51 millió Playstation 2-őt értékesítettek világszerte, és a hozzájuk való játékok is jól fogytak (970 millió PS1 és 350 millió PS2 játék értékesítéséről számoltak be). Hirai büszkén tudatta, hogy a kettes számú Pléjstációhoz csak az Egyesült Államokban 580 féle játék kapható jelenleg, jóval


GRAN TURISMO 4

több, mint amennyit bármelyik más rivális platform fel tud mutatni. „A többi konzolt a visszapillantó tükörből szemléljük. A konzolháborúnak ezennel vége" – jelentette ki mosolyogva Hirai. A kivetítőn újabb számadatok jelentek meg: a Final Fantasy X 5.9 millió, a LOTR: The Two Towers 3 millió, a Metal Gear Solid 2 5.3 millió példányban fogyott – és a felsorolás hosszan folytatódott a PS2-s sikerjátékokkal.

A nép szolidan tapsolt, Hirai pedig áttért a jelenre: az MGS-széria következő epizódja, a *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (a játékról bővebben a Konami-szekcióban olvashattok) csak és kizárólag Playstation 2-re fog megjelenni, ahogy a soron következő, egyelőre cím nélküli *Grand Theft Auto* (újabb számadat: a GTA3 + Vice City párosból eddig 17 millió darabot sikerült eladni) folytatás is a PS2 tulajdonosokat boldogítja majd exkluzíve. Bemutató videókat vár-


PSX

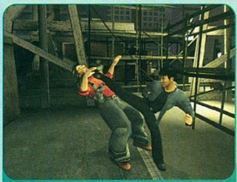

RISE TO HONOR

tunk a fenti két játékból, de hiába: az MGS3-at a *Konami* mutogatta a saját sajtótájékoztatóján, a négyes számú GTA-val kapcsolatos részleteket pedig atomtitok szintjén őrizték a *Rockstar*nál. Kaptunk viszont egy alapos **Rise to Honor** bemutatót. A Jet Li „főszereplésével" készült játék sokat fejlődött azóta, mikor utoljára láttuk: a grafika kicsinosodott, és a Li-ről motion capture-ölt mozdulatok is baromi jól néztek ki. A RtH „360 fokos harcrendszert" (a fejlesztők fogalmaztak így) alkalmaz: ez lehetővé teszi azt, hogy egyszerre akár több ellenfél ellen is harcolhassunk. Elsőre furcsának hangzik a dolog, de a játékot kipróbálva minden egyértelművé vált: a jobb analóg kart nem mozgásra, hanem támadásra használjuk. Vegyünk például egy olyan szituációt, amikor éppen javában püfölünk szemtől-szemben egy rosszarcút, és hirtelen egy másik jóember ugrik a nyakunkba – hátulról. Ilyenkor ahelyett, hogy megfordulnánk, egyszerűen hátrafelé húzzuk az analóg kart – Jet barátunk az előre kiosztott po-


GRAN TURISMO 4

fonok mellett gyorsan hátrarúg egy alaposat. Egyszerre ötféle ilyen mozdulat fűzhető kombóba, azaz tényleg tömegeket tudunk elpáholni, ha úri kedvünk úgy tartja. Az un. adrenalin-kombók alkalmazásával még tovább fokozható az akció: a harcok során szépen lassan feltöltődik az adrenalin-szintünk, ha maximumra ér, az L1 megnyomásával belassíthatjuk az akciót – ilyenkor különösen erős/látványos kombinációkat tudunk bevinni az ellenünk áskálódóknak (erős Mátrix hatás ugye, lassan minden bunyós játékban lesz ilyen lehetőség). A játék egyébként meglehetősen változatos helyszíneken játszódik (Hong-Kongból indulva később San Francisco utcáin is ütlegelhetjük az ellent), és tényleg olyan érzése van tőle az embernek, mint ha Li koma valamelyik akciódús filmjében osztaná a pofonokat. Az ígéretek szerint ősszel már játszhatunk is vele.


PSX


RISE TO HONOR

A színpadon *Kazunori Yamauchi*, a *Polyphony Digital* főhochoja és a Gran Turismo sorozat apukája, a kivetítőn a korábbi három GT-ból összevágott klip fut (a kötelező számok sem maradnak el: a GT széria eddig 32 millió példányban fogyott, a GT3 ebből 11 millióval veszi ki a részét). A klipnek vége, Yamauchi a sorozat történetéről és a Gran Turismo 4-gyel kapcsolatos kihívásokról beszél – aztán jön a videó. Puff, állak a földön: kegyetlenül néz ki a GT4! Az autók ábrázolása is finomodott, de az igazi változás a táj grafikájában figyelhető meg – néhol a fotórealizmus határát súrolja a vizuális megjelenítés. Lássuk a tényeket. Több, mint 500 autentikusan modellezett autó szerepel a játékban, az összes jármű a valósághoz a lehető legközelebb álló, rá jellemző vezetési fizikával rendelkezik. Valós időben generált poligon-környezet keveredik az úgynevezett „Photo-Fixed" hátterekkel – ilyen lesz pl. New York, vagy a Grand Canyon. Online versenyzési lehetőség: a multiplayer játékmódokról


GRAN TURISMO 4

ugyan mélyen hallgattak Yamauchiék, de annyit tudni már, hogy a versenyek előtt lehet majd csetelni, és egyszerre maximum hatan nyomulhatunk egymás ellen. Az Arcade/Simulation módok kínálatát jelentősen kibővítették (azaz több kupa és verseny lesz), összesen 100 pályán nyomhatjuk majd a gázpedált – ezek egy része a korábbi részekből átemelt, grafikailag jelentősen felturbózott helyszín (újonnan belépő New York egészen elképesztő, a várost megjárt kollégák szerint a lemodellezett helyszínek megszólalásig hasonlítanak az eredetiekre), a többi pedig új pálya. Törésmodell sajna továbbra sincs, de az ellenfelek mesterséges intelligenciáját alaposan áthegesztették: Yamauchi elmondta, hogy az eddigi részekben csak toldozgattak-foltozgattak az AI-n, de most gyakorlatilag kihajították az ablakon az egészet, és újat írtak helyette. Pontos megjelenési dátum nincs, őszintén


SOCOM 2


GRAN TURISMO 4

reméljük, hogy a korábban emlegetett 2003 év vége igaznak bizonyul.

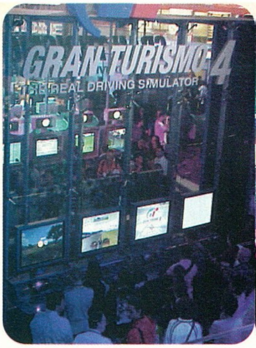
A Gran Turismo 4 vizuális sokkját az emelvényre visszatérő Hirai-san a mindenki által várt PS2-árcsökkentés hírével fokozta (na jó, ez azért nem volt akkora sokk :-) A bejelentés szerint a PS2 ára marad ugyan 199 dolcsi (illetve: a boltokban egy darabig 179 dollár lesz, de csak addig, amíg a „régi" PS2-ket fel nem váltják az „új" csökkentett hangerejű hűtőventillátorral ellátott, DVD-R/RW lemezeket alapból olvasó példányok), de júniustól hozzácsapják az online játékot lehetővé tevő Network Adaptert is – ingyen. Az árcsökkentés jelenleg csak az USA-ra érvényes, nem tudni, hogy Európában ebből mikor realizálódik valami. Itt ragadjuk meg az alkalmat, hogy beszúrjunk még egy PS2-vel kapcsolatos hardveres hírt: az E3-on nem volt róla szó (egy héttel utána jelentették be), de roppant érdekes – a Sony egy teljesen újradizájnolt, a PS2 technológián alapuló multimédiás szer-


GRAN TURISMO 4

kentyűt dob piacra: ez a **PSX** (nem keverendő össze a PS1 project-nevével). Gyönyörű fehér doboz, TV tuner, hálózati Ethernet csatlakozó, USB 2.0 port, 120 GB-os merevlemez és egy DVD-író – egy szóval egy igazi multimédiás masinát kapunk a PS2 szoftverek lejátszása mellé. Japánban 2003 végén, míg az Egyesült Államokban és Európában 2004 elején kerül piacra a masina – érdekesség, hogy a terjesztést (mivel ELSŐSORBAN nem a játékosokat célozzák meg vele) nem a *Sony Computer Entertainment*, hanem az anyacég (tehát maga a *Sony*) végzi. Árról egyelőre még nem esett szó, a pletykák szerint 800 dollár körüli összeget kell majd leszurkolnunk a kis aranyosért.

Újabb váltás a pódiumon, most Dr. Richard Marks, az **EyeToy** feltalálója ballag fel szépen komótosan színpadra – igen Eyetoy prezentáció következik. Engedelmetekkel nem


SOCOM 2











SOCOM 2



SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN



SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN



SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

megyünk bele még egyszer a témába: akinek nem mond semmit a szerkentyű neve, lapozza fel szépen a májusi **576 Konzol**t, ott kimerítő cikkben foglalkoztunk a Sony mozgásérzékelős kamerájával ás a hozzá fejlesztett játékokkal. Marks rugdosta kicsit a Kung Foo ninjáit, aztán Hirai-val karöltve nyomtak egy rund Wishi Washit – a közönség meg jókat derült közben. Kiderült viszont a megjelenési dátum: a kis kamera 2003 októberében lesz kapható, 39 dolcsiért – potom ár, a debüt napján veszünk egyet.

Nem maradhatott el persze a Sony Online eredményeinek méltatása sem: eddig csak az Egyesült Államokban 600 ezer Network Adapter talált gazdára – és ez bizony több, mint ahány Xbox-Live csomagot a Microsoft értékesíteni tudott. Az okok abban keresendők, hogy az MS-el ellentétben a Sony narrowband (modemes) megoldást is kínál az online játékra – a PS2-vel neten játszók 42 százaléka nem rendelkezik szélessávú eléréssel. A legsikeresebb online játék a *SOCOM: US Navy Seals* volt, a játékot megvásárlók közel egyharmada játszik vele rendszeresen netes multiplayert. Az online sikerek örömére egy nagy csomó újdonságot is megemlített Hirai-san. Ősszel jön például a **SOCOM 2**. Felgyúrt grafika, kibővített karakter-animáció, az elődénél sokkal csavarosabb történet jellemzi a játékot. Csapattársaink ezúttal életszerűbben fognak viselkedni, rengeteget dumálnak majd (aki próbálta headsettel a játékot, az tudja, hogy miként repíti az egekbe a hangulatot a közvetlenül a fülünkbe sutyorgó bajtársak jelenléte). A single player játékrész összesen 12 misszióból áll, melyek befolyásolhatják is egymást – ha az előző helyszínt hatalmas csinnadrattával, gránátokat hajigálva fejeztük be, számíthatunk rá, hogy a következő küldetésben egy annak rendje és módja szerint beriadoztatott őrség fogad minket. A legnagyobb változások a többjátékos szekcióban történtek: 15 új multiplayer térképen játszhatunk, és az eredeti változat három játékmódját is megtoldották még kettővel (*VIP*: egy célszemélyt kell védenünk/megölnünk; Breach: az ellenséges bázisra kell robbanóanyagot elhelyeznünk / ezt megakadályoznunk). A Sony kínálatának másik kommandós-lövöldözős darabja a **Syphon Filter: Omega Strain** volt. Játékmenet szempontjából nem sokat változott a SF: pont ugyanúgy ugrálunk, oldalazunk és lövöldözünk, mint a korábbi részekben. Az automatikus célzás intelligensebb lett, most már lehetőség van arra, hogy kapásból fejbe lőjük ilyen módon (is) a gonosz terrorista bácsikat. A történet ott folytatódik, ahol a harmadik epizód befejeződött: Gabe Logan és csipet csapata a titokzatos Syphon Filter vírus eredete után kutakodik. Az egyjátékos küldetések során érdekes módon nem magát Logant, hanem egy, a játék elején általunk létrehozott karaktert alakítunk – a többi ismert szereplő ott szaladgál majd körülöttünk, a történet bonyolításába is beleszólnak, de az igazi irányítás a mi kezünkben van (állítólag lesz négy külön küldetés, ahol a korábbi szereplőkkel is lehet nyomulni). A játék sava-borsát a (online lehetőségekkel erősen felruházott) multiplayer porció jelenti. Az összes küldetést végigjátszhatjuk cooperative módon, három másik társunkkal együtt harcolva – ilyenkor plusz objektívákat teljesíthetünk, illetve új, korábban nem látott pályarészekre nyerhetünk bebocsátást. A Sony igazi mozihangulatot akar a játékban látni: a szereplők hangjait neves színészek adják (konkrétumokat nem árultak el), a zenét pedig az *X-Akták* muzsikáját is jegyző *Mark Snow* komponálja. A bemutatott verzió teljesen korrektül nézett ki, annak ellenére, hogy a játék még egyáltalán nincs kész – várhatóan 2004 februárjában fog csak megjelenni.

A Microsoft erős sportjáték-bemutatójához hasonlóan a Sony sem akarta elhanyagolni a virtuális sportok rajongóit: ők nem saját szériával jelentkeztek, hanem a jó öreg *Electronic Arts*-ot nyerték meg kizárólagos partnernek. A Microsoft-szekcióban már említettük: az EA 2003/2004-es szezont feldolgozó sportjátékai csak és kizárólag Playstation 2-őn lesznek online játszhatók. A prezentációt maga az EA nagyfőnöke, *John Ricitiello* tartotta. Kilenc játékon rohant végig az úr, híres-neves sportolók segítségével (bevalljuk: nem nagyon ismertük fel egyik amerikai foci, kosárlabda, baseball, vagy Nascar sztárt sem /kivéve persze Mark Martint/ – a helyi közönség minden esetre jól szórakozott) mutatva be az anyagok által biztosított online játékélményt – hozzá kell tenni, hogy a sportolók általában az ország két feléből játszottak egymás ellen, és a játékmenet a headsetes dumálás ellenére is teljesen folyamatos maradt. Az utolsó sportcsillag már nekünk is ismerős volt: *Tiger Woods* jelentkezett be élőben a képernyőn, és sebtében le is nyomott egy *PGA Tour 2004* partit a színpadon bohóckodó *Cedric the Entertainer*-rel. (Cedric híres fekete komikus, *Spike Lee The Original Kings of Comedy* című filmjének sztárja). Woods vesztett (!), a közönség meg jól érezte magát – kivételesen nem erőltetett poénokat láttunk, a tízperces móka tényleg mulatságos volt.

A konferencia záróakkordjaként *Ken Kutaragi*, a Playstation-üzletág apukája lépett a színpadra. Mindenki azt hitte, hogy újabb PS-dícséretözön következik (így is indult a dolog), de aztán teljesen más lett belőle: Kutaragi egy kis lemezt vett elő a zsebéből, és ünnepélyesen bejelentette, hogy az bizony a Sony által fejlesztett zsebkonzol, a **Playstation Portable (PSP)** adathordozója. A terem egy emberként hördült fel: ERRE senki nem számított. A PSP tehát handheld konzol – és nem is akármilyen, hanem egy komplett, multimédiás, hordozható szórakoztató berendezés, amely a jelek szerint az adattárolásban is új utakon jár, fügét mutatva az eddig megszokott Compact Flash és memóriakártyás egységeknek. Sonyék nem bíznak semmit a véletlenre: az új masina optikai elvű adattárolást használ, melynek segítségével akár 1.8GB-nyi (!) adat is elfér egyetlen minidiszken (ez úgy néz ki, mint egy normál DVD, csak pontosan fele akkora). Mivel a PSP nem csak játék, hanem videó és hanganyag tárolására is alkalmas lesz, semmi akadálya sincs annak, hogy akár több mint 10 órányi zenét cipeljünk magunkkal, vagy komplett filmeket hurcolásszunk a zsebünkben, ha éppen nem (csak) játszani támad kedvünk. A tökéletes képmegjelenítéshez egy TFT LCD háttér-megvilágításos kijelző párosul (480x272 pixel), a zökkenőmentes információáramlásért pedig a villámgyors dramok felelnek. Mindez egy profi 3D-s audio-áramkörrel és a 90nm-es technológiával készített központi processzorral lett megspékelve – azaz a masina a jelenleg piacon lévő zsebkonzolok teljesítményének sokszorosát fogja nyújtani, igazi 3D-s poligon-világgal kápráztatva el a leendő tulajdonosokat. A PSP premierje nem holnap lesz: jelenleg 2004 végére datálják a megjelenését, és sajnos magát a gépet sem mutatták még be fizikai valójában – azaz képünk nincs róla. Kutaragi egy mondatban summázta a géppel kapcsolatos elvárásaikat: „A Playstation Portable lesz a 21.-ik század walkmanje".

Térjünk rá a Sony standon kiállított játékokra. Itt van rögtön az **Arc the Lad: Twilight of the Spirits**, ami ugyebár az ősidők óta futó PS-es RPG-széria PS2-es újragondolása.



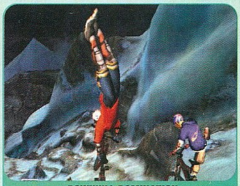
ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS



ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS



ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS



DOWNHILL DOMINATION



DOWNHILL DOMINATION



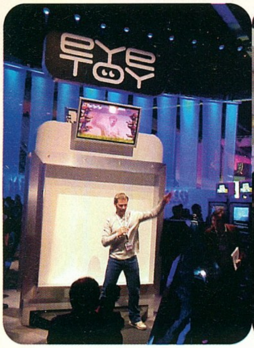
DOWNHILL DOMINATION



JAK 2

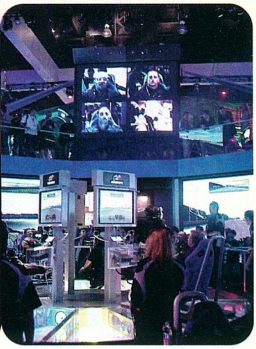


JAK 2











JAK 2

Az új epizódot a *Cattle Call* fejleszti, a sztori pedig két, egymástól elválasztott testvér (Drac és Kharg) körül forog, akik a világ rendjének helyreállításáért küzdenek – méghozzá az ezt biztosító lélekkövek összegyűjtésével. A játék során összesen 14 különféle karaktert szedhetünk majd fel a csapatunkba. Amit láttunk belőle, az meggyőző volt – a fejlesztők szerint rendkívül csavaros és megkapó történetre lehet számítani, jó sok érzelemmel nyakon öntve. Napra pontos (amerikai) megjelenési dátuma is van már: 2003 június 24.
A **Downhill Domination**-ről a májusi Konzolban már szóltunk röviden: a Sony extrémsport próbálkozásáról van szó, főszerepben a hegyibicajokkal. A Downhill mozgásban tényleg extrém, leginkább talán az EA SSX-sorozatára hajaz. A versenyeken jó 60 km/h-val száguldunk lefelé a lejtőn, harminc féle trükköt tudunk bemutatni, sőt, még az ellenfeleinkkel is megharcolhatunk – a jól bevált ütéseken/rúgásokon



DESTRUCTION DERBY ARENAS

kívül még a kulacsunkat is hozzájuk vághatjuk. Kilenc hegy, huszonhét pálya, tizennégy választható versenyző (ebből öt valós arc), tizenhat válogatott szám és egy órányi saját zene a soundtracken, a karrier módban licencelt alkatrészekkel fejleszthető bicajok, négy játékost támogató split-screen multiplayer – a Sony nem aprózta el a dolgot, mindent belepakoltak, amitől egy ilyen játék sikerese lehet. A kerékpáros téma mondjuk nem túl hálás (kevés jó játékot láttunk eddig a műfajban), de talán majd a Downhill Domination megtöri a trendet. Ez év júliusában lehet rá számítani.

Ugorjunk át a platformerekre: a Sony-erődítményben rendkívül nagy népszerűségnek örvendett a **Jak 2** (Jak and Daxter 2, ugye). A *Naughty Dog* alaposan belecsapott a lecsóba, és készítet egy olyan folytatást, ami játékmenetében ugyan emlékeztet az elődre, de hangulatában jóval mélyebb



EVERQUEST ONLINE ADVENTURES: FRONTIERS



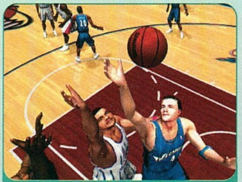
RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO

harangokat kongat – a játék SOKKAL sötétebb és komolyabb lett. A történet elején Jak barátunk éppen fogságból szabadul, ahol két évig kísérleteztek rajta – ennek eredményeképp át tud alakulni Dark Jak-é (egyfajta démonforma, Jak itt erősebb és jóval nagyobbakat tud ütni). Az első rész aranyos csapkodása helyett most inkább a fegyvereké a főszerep: Jak szép arzenált tart magánál ezekből, és rendszeresen használja is őket. A korábban gyűjtögetett power celleknek/orboknak búcsút mondhatunk, a folytatásban lőszert kell összeszednünk a fegyverekhez, illetve dark eco-t kell zsákmányolnunk a Dark Jak-é való átalakuláshoz. Újdonság a járműhasználat: Jak egy lebegő motoron tud közlekedni, sőt az első helyszínen (ez egy hatalmas város) még az utcán kóricáló vasárnapi soföröket is kiütheti egy-egy lebegő jármű nyergéből, és azzal hajthat tovább – tiszta Grand Theft Auto :-) A harcok nagyok és látványosak, ráadásul állítólag



DESTRUCTION DERBY ARENAS

a későbbiekben csapattársak is mellénk csapódnak – őket a gép irányítja, és ott harcolnak majd az oldalunkon. A grafikai fejlődés is meggyőző: már az első rész sem panaszkodhatott ilyen téren, de most még azon is sikerült túltenni. A város HATALMAS – ez az épületek között mászkálva még nem tűnik fel, de egy tornyot megmászva látszik, hogy kb. hússzor akkora, mint az első epizód kezdő faluja. A komolyabb játékmenethez karcollósabb humor is társul: hőseink néha igencsak eleresztik a szókincsünket – durva káromkodások persze nincsenek, de sikamlós megjegyzések annál inkább. Bátor folytatás, kérdés, hogy a sötétebbre hangszerelt hangulat valóban tágítja e majd a játék közönségét (mint ahogy azt a fejlesztők remélik) vagy inkább elriasztja az első rész fiatalabb rajongótáborát. A megjelenést őszre datálják – akkor minden kiderül.



NBA SHOOTOUT 2004



RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO

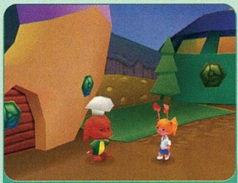
A Sony másik platform-folytatása a **Ratchet & Clank: Going Commando**. Alig egy évvel a sikeres eredeti után a második rész gyakorlatilag ugyanazt nyújtja, mint az elődje, de szinte minden téren továbbfejlesztve azt. A sztori elején hőseink ünnepelt sztárok, a Mega Corp elnöke, Abercrombie Fizzwidget pedig arra kérik őket, hogy kutassák fel számára az Angela Cross kódnevű tolvajhölgy által meglovasított Proto Pet-et (ez a Mega Corp. új, szupertitkos terméke). A nyomok a Bogon galaxisba, aztán még húsz különböző világba vezetnek – az egyszerű nyomozás pedig természetesen átcsap az ismert univerzum megmentésébe. 19 új fegyver és négy páncél teszi tiszteletét a játékban, és számos régi gyilkoló eszköz is visszatér – akinek van mentése az előző rész végéről, az használhatja az ott megszerzett arzenált, nem kell újra összevásárolni mindent. Ratchet az akciókért tapasztalati pontokat kap (így nő az életereje), de



EVERQUEST ONLINE ADVENTURES: FRONTIERS

a fegyvereknek is jár XP: ezek több lépcsőben fejleszthetők – a kezdetben forró magmát kilövellő lava-gun az első upgrade után például meteorokat lövöldöz. A grafika esett át a legkisebb fejlődésen – a játék még mindig baromi jól néz ki, a helyszínek pedig egy kategóriával nagyobbak lettek. 2003 novemberében indul a kommandózás.

A **Destrucion Derby** széria régi PS1-es versenyző, az autórombolós mókát most a Destruction Derby Arenas folytatja PS2-ön. Az E3-on egy darab pályát mutogattak csak belőle, de azon a játék online képességeit is prezentálták – egyszerre tizenhatan törhettük ripityára egymást. A játékmenet igen hasonló ahhoz, amit a korábbi játékokban már megszokhattunk: szépen le kell amortizálnunk a konkurenciát úgy, hogy mi a legkisebb sérüléseket szenvedjük el. A bemutatott pálya egy hatalmas reptér volt – a küzdelem kellős közepén egy bazi nagy re-



NEOPETS: THE DARKEST FAERIE



DESTRUCTION DERBY ARENAS

pülőgép is megjelent, leszállt, szétrombolva a fél mezőnyt – a pályán rengeteg apró elágazás és kerülőút segítette a ravasz rombolási taktikák kialakítását. A bemutatott verzió néhol még framerate problémákkal küzdött, de ezt gyaníthatóan az idén őszre datált megjelenésig javítják – jó lesz újra autókat törni. Maradjunk az online szekciónál: a Sony expanziót ad ki a februárban megjelent (nem nálunk, az USA-ban) MMORPG-jéhez, az EverQuest Online Adventures-höz. A kiegészítő az **EverQuest Online Adventures: Frontiers** névre hallgat, és alaposan kibővíti Tunaria varázslatos világát: 162 négyzetmérföldnyi új terület (azaz egy új kontinens) és 24 új dungeon várja a kalandra éhes játékosokat. Több száz új varázstárgy került a játékba, plusz egy játszható (ogre), és három nem játszható (Negas, Faun, Couatl) is ott vigyorog az újdonságok listáján. Jó lenne kipróbálni, de ehhez előbb be kéne indítani azt a fránya online szolgáltatást végre Európában is.



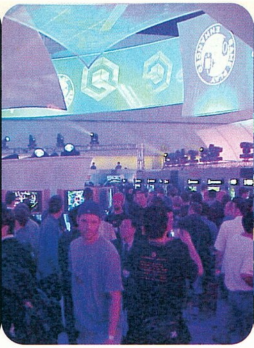
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES: FRONTIERS

A Sony sportjáték-felhozatalára csak futólag vetettünk egy pillantást: az **NBA ShootOut 2004**, az **NFL GameDay 2004** (mindkettő kijön PS1-re is!), a **NCAA Final Four 2004**, és a **NCAA GameBreaker 2004** teljesen korrektül néztek ki, online is lehetett játszani velük – csak éppen a college kosárlabda/amerikai foci annyira már nem izgatta a fantáziánkat, hogy két percnél többet pazaroljunk rájuk. Hasonló sorsra jutott a PS1-re fejlesztett (novemberben megjelenő) **Neopets: The Darkest Faerie** is: ez utóbbi egy kifejezetten kisgyermekeknek gyártott ugrabugra, melyben a népszerű neopets.com (gyerkőcöknek szóló weboldal) karaktereivel szórakozhatunk. Egy jó hír a végére: hivatalosan is bejelentették a **The Getaway 2**-t (semmi többet nem mondtak róla), a *Team Soho* már dolgozik a játékon, 2004-es megjelenést megcélozva.

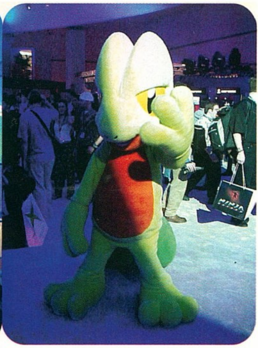


NEOPETS: THE DARKEST FAERIE











TLOZ: FOUR SWORDS (GC)



TLOZ: TETRA'S TRACKERS (GBA)



TLOZ: TETRA'S TRACKERS (GC)



GEIST

NINTENDO

A *Nintendo* sajtókonferenciáját (ezt is szerdán tartották, másfél órával a Sony összeröffenés után) a *Nintendo of America* elnöke, *George Harrison* nyitotta meg. Microsofték polóban nyomták, a Sonynál a sportosan elegáns öltözék volt divatban – Nintendóék konzervatívra vették a figurát, és öltönyben-nyakkendőben tájékoztatták a Nagyérdeműt. Kisesszét lehetne írni az öltözködésből levonható következtetésekből, de mivel se helyünk, se időnk nincs most ilyesmire, nem tesszük meg – legyen elég annyi, hogy a nagy N-nek néha talán kevésbé kéne komolyan vennie magát. Harrison a cég egyik üzleti szócsöve, számokat vártunk tőle, és ő pontosan eszerint cselekedett: itt is megkaptuk a kötelező „a számok egyértelműen azt mutatják, hogy mi vagyunk a legjobbak" műsorszámot. Kördiagramokat láthattunk arról, hogy milyen nagyon jól fogytak a vezető Nintendo címek az utóbbi három hónapban (halkan jegyezzük meg, hogy a népszerű Cube Bundle csomagoknak (gép + játék együtt) köszönhetően ezeknek a játékoknak a jelentős része kvázi ingyen talált gazdára). A GBA SP igazi sikertörténetnek bizonyult: csak az Egyesült Államokban 950 000 ezer darab kelt el belőle eddig. A *Zelda: The Wind Waker* egy milliós, míg a *Pokemon Ruby & Sapphire* 1.5 milliós eladásokat produkált az USA-ban. Harrison üzleti jelentését a Nintendo elnökének, *Satoru Iwata*-nak helyzetértékelő beszéde követte. Iwata-san angolja hagyott némi kívánnivalót maga után, de az üzenet még így is világos volt: a Nintendo tisztában van vele, hogy a Gamecube jelenleg nem úgy fogy, ahogy az elvárható lenne tőle (Iwata elég sokáig boncolgatta a GC problémáit – volt egy pont, amikor komolyan azt hittünk, hogy mindjárt bejelenti a Cube gyártás leállítását és szeppukut követ el – nem így történt). A mondanivalójának néha a megrázott öklével hangsúlyt adó Iwata kijelentette, hogy a Nintendo nem vár senkire és semmire: ők cselekszenek, méghozzá most. A grafikai fejlődés nem minden, a lényeg a játékok tartalmában keresendő. Továbbra sem az „túlzottan erőszakos" játékokban látják a jövőt (az óriáskivetítőn a Vice City-ből származó képek jelentek meg elrettentésként), hanem a közös szórakozásban – és ez náluk nem az online játékot, hanem a gépek közötti kapcsolatot jelenti. Ezzel el is érkeztünk a konferencia jelszavához: *connectivity, konektivítás, összeköthetőség* – természetesen a GBA és GC kapcsolatáról van szó. A sajtótájékoztatón akkor mondták ki először a szót, de még legalább ötvenszer megismételték. A Nintendo valóban cselekszik: jelentősen bővítik a kiotói diviziójukat, és új irodát nyitnak Tokióban, folytatják az együttműködést a Segával ás a Sammy-vel. Aztán beindultak a játékbemutatók: elsőként a **Rogue Squadron III. Rebel Strike** trailere ment le (bővebben a LucaArts-szekcióban olvashatsz a játékról), másodikként a ***Soul Calibur 2*** Cube-os verziója következet (a bemutató természetesen a bonusz-karakterként szereplő Linkre koncentrált), aztán a ***Resident Evil 4*** trailer (előtte videó-üzenetet láthattunk Shinji Mikamitól, az RE-széria kreátorától: ebben cáfolta, hogy kirúgták volna a Capcomtól, és megígérte, hogy az új RE minden eddiginél félelmetesebb lesz). Az RE-prezentációt egy az idei Nintendós felhozatalból összevágott klip követte, aztán a színpadra lépett *Shigeru Miyamoto*. Az öltönyös igazgató urak felüdülés volt látni a csíkos polóban és fehér zakóban feszítő, folyamatosan mosolygó *dizájner-istenséget*. Miyamaoto is beszélt egy kicsit a konektivítás előnyeiről, aztán rögtön élő példával támasztotta alá a mondandóját a **The Legend of Zelda: Four Swords** Gamecube-ra átértelmezet verziójának bemutatásával. A GBA-s Four Swords-öt már ismerjük (aki még nem, az sürgősen olvassa le Credo kolléga a témába vágó cikkét), a Gamecube-os verzió alapjaiban ugyanazt nyújtja (értsd: a grafikán nem változtattak), csak most a négy Linknek kooperálnia is kell egymással egyes feladatok végrehajtásakor. Ehhez négy darab GBA szükségeltetik – ha kint a térképen mászkálunk, akkor a GC képernyőjén látjuk az eseményeket, de ahogy bemegyünk egy házba vagy egy dungeonbe, rögtön visszakapcsol a kép a kezünkben tartott GBA-ra, és ott nyomulhatunk tovább. A rend kedvéért itt szólunk az E3-on bemutatott másik Zelda-játékról, a **The Legend of Zelda: Tetra's Trackers**-ről is. A TT szintén a GBA-GC kapcsolatra építő játék, ezúttal a puzzle kategóriából. A fő feladat az, hogy különféle bélyegeket gyűjtsünk össze a pályán (ez általában egy város) élő népektől. Van aki ingyen odaadja, de van, aki kér érte valamit – ez esetben teljesítenünk kell egy apró küldetést. Az akció javarészt a GBA képernyőjén zajlik, a GC egy térképet küld ki a tévére, melyen nyomon követhetjük, hogy merre s járunk éppen. Szintén a tévéképernyőn láthatjuk Tetra-t (ő a huncut kalózlány egyenesen a The Wind Wakerből), aki megmutatja, hogy merre kéne keresgélnünk, és bemondja a négy résztvevős verseny (a játékosok természetesen a haverjaink is lehetnek) éppen aktuális állását. Jó kis játék, a két új Zelda cím közül nekünk ez tűnt innovatívabbnak és jobban kidolgozottabbnak.

Miyamoto a bemutató után a színpadra hívta *Tooru Iwatanit*, a **Pac-Man** széria kiagyalóját. Igen, közös Nintendo-Namco Pac-Man játék készül méghozzá a (igen, kitaláltátok) konektivításra alapozva. Koncepció roppant egyszerű: mindenki a Cube-on játszik, az egyik játékos a GBA-t használja irányítónak (ő játssza Pac-Mant), a többiek pedig (normál GC irányítóval) a szellemek. Feladat: Pac-nek minél több pontot összegyűjteni a szellemeknek pedig minél többször elkapni őt. A kör végén a legtöbb pontot begyűjtő játékos lesz Pac-Man, és így tovább... Valószínűleg mi vagyunk vakok, de nem nagyon láttuk a zsenialítást a dologban – színpadon játszó urak (a két dizájnerhez csatlakozott még Iwata és Harrrison is) minden esetre rendkívül jól szórakoztak vele.

A nagy össznépi Pac-Manezés után újabb meglepetés-vendég érkezett: Hideo Kojima. Miyamotoval közösen mutatták be az ***MGS: The Twin Snakes***-t (részletekért lapozz a Konami-szekcióhoz), aztán egy vadítóan hangulatos, és jó hosszú (tíz perc biztosan volt) trailer következett a játékból, az összegyűltek legnagyobb örömére. A konferencia végére Iwata-san tért vissza a pódiumra, és zárásként lejátszottak egy klipet a az elkövetkezendő pár hónap third party Gamecube játékairól. A tájékoztató ezzel csak elvileg ért véget. Iwata és Harrison ott maradtak a teremben, és hosszan válaszoltak az újságírói kérdésekre. Most csak egy választ ragadnánk ki: Iwata-san elmondta, hogy egyáltalán nem félnek a



GEIST



GIFTPIA



GIFTPIA



SMA4: SUPER MARIO BROS 3



MARIO & LUIGI



MARIO KART: DOUBLE DASH!!



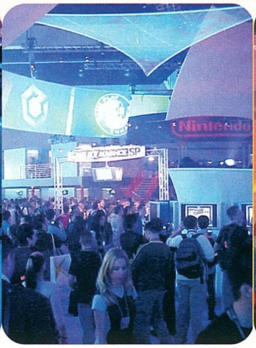
MARIO KART: DOUBLE DASH!! (GBA)

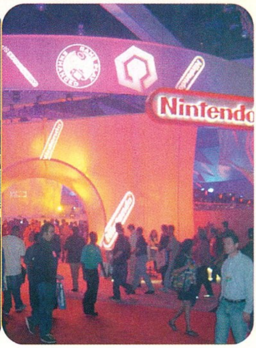


MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR











MARIO & DOKEY KONG



MARIO PARTY 5



POKEMON BOX



POKEMON CHANNEL

Sony zsebkonzoljától, a *Playstation Portable*-től, mert egyrészt még távol van a megjelenése, másrészt pedig meg vannak győződve arról, hogy az ő gépükre kapható tartalom (értsd: játékok) a legjobb a piacon.

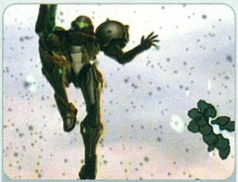
A Nintendo standján rengeteg játék volt kiállítva, nem is igazán tudjuk, hogy honnan kezdjük. Legyen mondjuk a **Geist** a szerencsés kiválasztott. Németül kommunikáló olvasóink bizonyára mát kibogozták a címből, hogy a játékban egy szellem irányítása lesz a feladatunk, aki különféle testeket megszállva, azok fizikai tulajdonságait felhasználva válik a sajátszemszögű lövölde főhősévé. Az alkotók teljesen oda meg vissza vannak attól, hogy milyen eredeti ötlettel álltak is ők elő – mi viszont játszottunk a Shiny-féle Messiah-val, szóval nem dőltünk be nekik. A játék nem néz ki rosszul csak éppen a konkurencia erős címei (HL2, Doom 3, HALO2) mellett nem igazán ragadta meg a fantáziánkat. A megjelenés valamikor 2004-ben lesz esedékes. Folytassuk egy szintén G-betűs játékkal: a **Giftpia** a Nintendo belső fejlesztésű RPG-je „alternatív szerepjáték". Hogy ez mit jelent? Nincsen harcrendszer és nincsenek szintlépések. A játékban egy suhancot alakítunk, akinek 5 milliónyi egységet kéne összeszednie a helyi valutából ahhoz, hogy a falu hamarosan megrendezésre kerülő „Felnőtt Fesztiválján" felnőtté válhasson. Bizarr? Akkor azt is elmeséljük, hogy kalandjaink során segítenünk kell egy asszonynak, aki újfent csitri szeretne lenni…. A bemutatott videó alapján a játék aranyos ökörségnek ígérkezik, cel-shaded grafikával, cuki főhőssel, birkákkal, ugrálással, tűzoltással, meg persze színes hajú csajokkal. 2003 őszére ígérik. Mario játékból hetet számoltunk össze. A **Super Mario Advance 4: Super Mario Bros 3** (GBA) alapjaiban hasonlít a 90-es évek elején megjelent SNES-es verzióra, ám a GBA szín kavalkádját maximálisan kihasználva a játék grafikai oldalát alaposan feljavították, több nehézségi szint került bele, megjelent a linkelési lehetőség, és ezzel párhuzamosan a négy játékost támogató multiplayer, ráadásul a kártyán helyet kapott a legelső, originális Mario Bros. epizód is. A **Mario & Luigi** (GBA) igazi szerepjáték. A történet szerint Koopa király szövetkezett egy gonosz boszorkánnyal, aki ellopta Peach királykisasszony hangját (jajj!), és azt robbanóanyagokkal (!) helyettesítette – így véve rá a Gomba Birodalmat arra, hogy behódoljon a gonosz Teknős Birodalomnak, élén a még gonoszabb Krokodilkirállyal. Hőseink (a fent nevezett Mario és Luigi duó) ezt persze nem hagyhatják annyiban, elindulnak hát, hogy megoldják a helyzetet – de azzal nem számolnak, hogy a királykisasszonyt fizikai valójában is elrabolják teknőcék, ráadásul még a léghajójuk is csődöt mond. Nincs mit tenni, lábbusszal kell elcaplatni a birodalom központjáig, ahol majd sor kerülhet a mindent eldöntő csatára. A játék grafikája teljesen rajzolt (elég furcsa stílusban, de illik hozzá), a csaták pedig körökre osztottak – a klasszikus Mario RPG rajongói már készíthetik is a bukszájukat (novemberben jön ki) mert ez hasonlóan jónak néz ki. Az E3 egyik legnagyobb érdeklődéssel várt konzolos játéka volt a **Mario Kart: Double Dash!!** (igen a két felkiáltójel szintén a címhez tartozik). Nintendóék sokáig ravaszul titokban tartották a játék létezését, pár hónapja hallottunk róla először – és ha minden igaz, idén nyáron már meg is jelenik. Egy gyors kipróbálás után rendkívül pozitív véleményünk alakult ki róla. A választható karakterek száma bőséges (Mario, Luigi, Peach, Daisy, két Koopa Troopa, Donkey és Diddy Kong, Baby Mario, Baby Bowser, Wario és Waluigi, Bowser, és Yoshi), az új „kétjátékos" autókázás iszonyatosan jó móka (az egyik játékos vezet, a másik pedig a power-upokat lövöldözi – rengeteg jármű van, a kisebbeket pl. Donkey Kongék nem is vezethetik – nem férnek bele), és a speciális power-upok alkalmazása (pl.: Mario és Luigi egy négy felé szakadó fireballt képes lőni) is kellemes újításnak bizonyult. A grafikai oldallal sincs baj – a jelek szerint sikerült átültetni a 16 bites verziók báját egy igen részlet gazdag poligon környezetbe – mindezt igen magas framerate értékek mellett (értsd: úgy fut a játék, mintha vajon csúszna). A **Mario Golf: Toadstool Tour** jópofa golfjáték, ahol a korábbi Mario-játékokból ismert helyszíneken kergethetjük a kis fehér labdát. A kezelés a lehető legegyszerűbbre van véve (három gombnyomással határozhatjuk meg az ütés ívét és erősségét), nyilvánvalóan nem (csak) a felnőtt korosztálynak szánják a játékot, hanem inkább gyerkőcöknek. Négy játékos multiplayer lehetőség implementálva, sőt (konektivitás, ugyebár), a játék GBA-s megfelelőjével, a **Mario Golf: Advance Tourral** összelinkelve mindkét játékban bónusz pályákhoz és karakterekhez juthatunk. A **Mario & Donkey Kong** az a Gameboy Advance-os játék, amiről szinte semmi információnk nincs – a Nintendo sajtótájékoztatón tettek róla (nagyon) röviden említést, és azt ígérték, hogy az Expo folyamán még többet is megtudhatunk róla – hát nem tudtunk. A Nintendo-univerzum két népszerű hőse a sajtónak kiadott képek alapján egy puzzle-játék keretein belül méri majd össze az erejét. Megjelenési időpontot sem tudunk mondani, mert még megközelítőleg sem árulták el. (Felmerül az emberben a kérdés, hogy mindek hozták ki, ha még ennyire nincs kész). A **Mario Party 5** kiállított demo verziójában csak néhány minigame volt kipróbálható (a kedvencük az volt, mikor egy imbolygó jégtömbön kellett megőriznünk az egyensúlyunkat, miközben minden oldalról pingvinek rohantak be, hogy felborítsák a táblát), de azok nagyon jópofának bizonyultak. A szereplők változatlanok (Mario mellet feltűnik Toad, Luigi, Waluigi, Wario, Peach, és persze Yoshi), a játékmenet változatlan (minigame-ek sorozata az egész játék ugye), és szerencsére a minőség is változatlan – a Mario Party még mindig az egyik legjobb, kifejezetten baráti társaságok szórakoztatására készült játék. Az USA-ban két héttel karácsony előtt debütál. Csintalan kisgyermekként vártuk a *Mario 128*-at, de csalatkoznunk kellett, mert Nintendóék nem hozták ki magukkal – mi meg villámgyorsan csalódott kisgyermekké váltunk. Huhh, jó sok Mario-játék volt, váltsunk is dimenziót, jöjjenek a *Pokemonok*. (Zárójeles megjegyzés: az E3 után két héttel tett nyilatkozatában Satoru Iwata „idejét múltnak" nyilvánította mind Mariot, mind a Zsebszörnyeket, és kijelentette, hogy jövőre új hősökre kívánják lecserélni őket. Érdekes, nem?) A **Pokemon Box** nem is annyira játék, mint speciális hardver. Segítségével (a GC-t a GBA-val összekötve a tévén is játszhatjuk a Pokemon Ruby & Sapphire-t, de a szerkentyű igazi rendeltetése nem ez, hanem a két játékban összegyűjthető mindegy 1500



POKEMON COLOSSEUM



METROID PRIME 2



METROID PRIME 2



METROID PRIME 2



METROID: ZERO MISSION



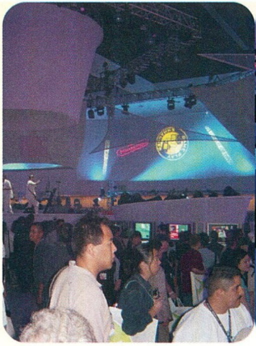
METROID: ZERO MISSION

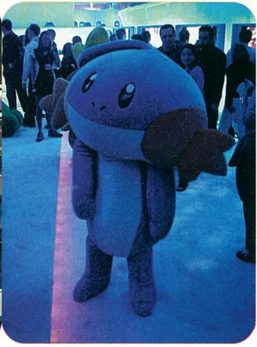


PIKMIN 2



PIKMIN 2





STAR FOX 2



STAR FOX 2



STAR FOX 2



1080: AVALANCHE



1080: AVALANCHE



1080: AVALANCHE



CUSTOM ROBO

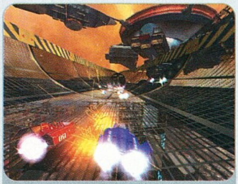


CUSTOM ROBO

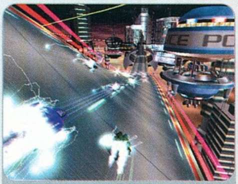
zsebszörny tárolása – azaz egy bővített kapacitású memóriakártyát is mellékelnek hozzá. A **Pokemon Channel** az egész E3 egyik legnagyobb marhasága volt (kivételesen nem pozitív értelemben használjuk a marhaság szót – lehet, hogy inkább az ostobaság illene rá). A játékban szabadon bebarangolhatjuk a Pokemonok világát, anélkül, hogy bármit is csinálnunk kéne, azaz nincsenek harcok, és nincs sztori. Összehaverkodhatunk viszont Pikachuval, fotózhatunk és bámulhatjuk a Zsebszörnyek saját tévécsatornáit (kvíz show, shopping csatorna, hírműsorok), plusz megnézhetünk egy eddig még sehol nem látott Pokemon rajzfilmepizódot is. A Pokemon Channel tipikus anti-játék, kiver minket a víz az ilyesmitől. A **Pokemon Colosseum**nak legalább van értelme: az N64-es Pokemon Stadium egyenes folytatásaként a Pokemon Ruby & Sapphire-ból tudjuk átszipkázni a felturbózott zsebszörnyeinket, és három dimenzióban megmérkőztetni egymással. A játék multiplayer porciója maximum négy részvevőt támogat. Napra pontosan be tudjuk határolni a megjelenését: 2003 december elsején ékezik. Az utolsó zsebszörny-inkarnáció GBA-ra érkezik. A **Pokemon Pinball Ruby & Sapphire** pontosan az, amit a neve alapján sejtünk: Pokemon témájú flipper GBA-ra. Egy rövid videót tekintettünk meg belőle, annak alapján korrekt lesz a dolog (csak a Pokemonok ne lennének benne :-) Újabb dimenzióugrás: Metroid-univerzum. A **Metroid Prime 2**-ből nagyjából tíz másodpercet mutattak be a Nintendo sajtókonferencián, abból meg nem igazán tudtunk leszűrni semmit. Egy biztos: legkorábban jövőre lehet a játékra számítani, és az első részt is jegyző Retro Studios fejleszti. Addig is lesz nekünk **Metroid: Zero Mission**ünk, ami nem más, mint az eredeti NES-es Metroid átértelmezése GBA-ra. A grafikát természetesen mai szintre (azaz a Metroid Fusion szintjére) pofozták, hozzácsaptak néhány új pályarészt, és Samus alkalmazni tud olyan mozdulatokat (pl. a dash-t), amire egyébként az SNES-es Super Metroidban volt képes. Pontos megjelenési időponttal a Zero Mission esetében sem tudunk szolgálni, csak reménykedni tudunk abban, hogy még idén kijön. A **Pikmin 2**-ről már volt szó a májusi szám hírrovatában – az Expón egy fain videót is mutogattak belőle, azon pedig elsősorban a játék legnagyobb újdonsága, a két játékost támogató kooperatív multiplayer módusz volt látható. Grafikailag nem sokat változott a játék, az viszont megígérték, hogy a hatvanféle ellenfélnek és a random generált pályáknak köszönhetően sokkal hosszabb életű lesz, mint az elődje. Ha minden jól megy, idén októberben már játszhatunk vele. Szintén folytatás a **Star Fox 2**. Az SF2 furcsa játék: szinte teljesen a multiplayerre koncentrál, és a bemutatott demoban többet rohangáltak a földön, lőfegyverrel a kezükben a karakterek, mint amennyit a levegőben töltöttek. Csak hogy képben legyetek: minden kör elején a földön kezd a karakterünk, az alap lézerpisztollyal felfegyverkezve, aztán folyamatosan lövöldözve eléri valahogy a hangárt, járművet szerez magának, felszáll, és utána már a levegőből osztja a többieket. Az E3-on kiállított verzió helyenként komoly sebességproblémákkal küzdött, és a karakterek animációja is nagyon furcsa volt – mivel csak jövőre jelenik meg, van még idő javítani rajta. Az **1080: Avalanche** megjelenésekor folytatódik a Nintendo még N64-en megkezdett hódeszkás szériája. Az Avalanche nagyon komolyan nézett ki, az Expón kiállított számos snowboardos próbálkozás közül ez volt az egyetlen, ami méltó kihívója lehet az Electronic Arts általfejlesztett SSX3-nak. Első blikkre sok hasonlóságot mutat egymással a két játék. Az Avalanche is az extrém trükkökre alapoz, de nem rugaszkodik el annyira a valóságtól, mint az SSX – itt helyes irányban és helyes szögben kell visszaérkeznünk a földre ahhoz, hogy utána ne nyaljuk végig a fél pályát. Az Avalanche grafikája az apró részletekkel kápráztat el: a hó megvalósítása és „viselkedése" példás – egy alapos esés után például porhó borítja a versenyzőnk ruháját. Szeptember legvégén lehet rá számítani. A **Custom Robo** azok közé a Nintendo játékok közé tartozik, melyek egyszerűek ugyan, de mégis annyira addiktívak, hogy nem lehet mellőlük felállni. A CR, ahogy neve is mutatja, harci robotok összeszereléséről és küzdelmeiről szól. A játék elején egy csomó alkatrész közül válogatva kell felépítenünk a robotunkat (az alkatrészek összeválogatása határozza meg a különféle tulajdonságait is), aztán jön a fegyverválasztás, és már mehetünk is csatázni. A single player részben gépi ellenfelek ellen nyomjuk, míg a multiplayerben három másik társunkkal állhatunk ki. A pályák (bocsánat: arénák) viszonylag kicsik, de az elszórt tereptárgyak jó taktikázásra adnak lehetőséget. Megjelenési időponttal sajna még nem szolgálhatunk, tippünk szerint csak jövőre fog kijönni. Marioval rengeteget foglalkoztunk, de szegény öreg Wariot még csak meg sem említettük. Ennek több oka is van: a legfőbb talán az, hogy mindkét, az ő főszereplésével készült játékkal fogalakoztunk már korábban. A *Warrio Ware Inc.* továbbra is jópofa puzzlejáték-gyűjtemény GBA-ra (ráadásul most teszteltük), míg a Treasure által fejlesztett **Wario World** igazi agyament platformer. A játék sztoriját a múlt havi számban már tárgyaltuk (Wario végre szerez egy kastélyt, de a pincében lakozó sötét gyémánt szörny lakta területté varázsolja az egész kéglit. Wario ezt persze nem tűrheti, és elindul, hogy utána járjon a dolognak.), de az E3-on végre ki is próbálhattuk a játékot. A Wario World egyik fő vonzereje, hogy rengeteg féle támadást tudunk bevinni az ellenfeleinknek és ezek az ellenfelek sem teljesen normálisak (zombi dinoszauruszok, szellemek, gonosz bohócok – Wario koma mindig is meg tudta válogatni az ellenségeit). Az első benyomásaink nagyon jók, nem átalagos ugrabugrával van dolgunk, június végén szerzünk is belőle egy példányt (ekkor fog megjelenni). A Nintendós beszámoló végére hagytuk az **F-Zero GX**-szel kapcsolatos élményeink ecsetelését. Röviden: **whoa!** Hosszabban: elképesztő munkát végzett a Segás Amusement Vision, az új F-Zeroval eltöltött első fél óra után csak annak nem dörömböl adrenalin a fülében, aki már két napja halott. A pályák hátterei döbbenetesen néznek ki, különösen az éjszakai-villámlós részek voltak bejövősek. A sebességérzet száz százalékos, tényleg olyan érzése van az embernek, mint ha ezerrel száguldana lefelé egy lejtőn a nagy semmibe. A képfrissítés folyamatos, a játék egy másodpercre sem akadt meg, még akkor sem, amikor a velünk száguldó tizenhat jármű közül három-négy látványosan összeborult előttünk (és ez az osztott képernyős multiplayerre is vonatkozik). Nagyon nehéz lesz kivárni az augusztus 25.-i megjelenést, de valahogy majd csak kibírjuk addig . :-)



WARIO WORLD



F-ZERO GX



F-ZERO GX



F-ZERO GX

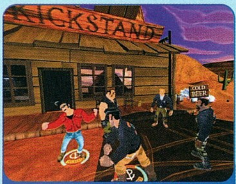









ARMED AND DANGEROUS


FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS


GLADIUS


JEDI ACADEMY

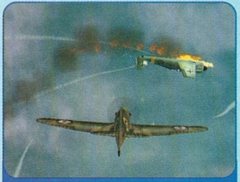
LUCASARTS

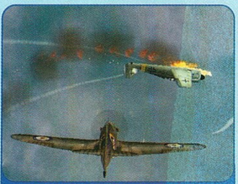
A LucasArts végre kezd felébredni az utóbbi néhány év „minden játékunk az új Star Wars epizódokról szól" indikálta Csipkerózsika álmából, és ismét ígéretes anyagokat hoztak ki az Expóra. Kezdjük talán a *Planet Moon Studios* 3rd person akciójátékával, az **Armed and Dangerous**-szel, már csak azért is, mert szerintünk ez volt az idei E3 egyik igazi sleeper hitje: nem sokat vártunk tőle, de a bemutatott trailer láttán majd letettük a hajunkat a röhögéstől. Az alaptörténet leginkább a Robin Hood legendára emlékezett, csak nagyon kicsavarva, és a jövőbe/egy távoli bolygóra helyezve. Hősünket Romannek hívják, aki foglalkozását tekintve mestertolvaj, mellékállásban pedig a Lionhearts kódnevű szabadságharcos csapat (ők is az illegális vagyonszerzésre szakosodtak) vezetője. Társai sem mindennapi figurák: Jonsey, a folyamatosan káromkodó skót származású vakondféleség a bányászat és a robbantásos behatolás szakértője; Q1-11 a sznob beállítottságú harci robot (a bemutató videóban felemelt kisujjal teázik – kegyetlen!); és Rexus, aki valaha hatalmas mágus volt, de mostanában rossz napokat él meg. A bizarr kvartett a Szabályok Könyvét kutatja – a legenda szerint ugyanis ez az egyetlen módja annak, hogy felülkerekedjenek az ország kegyetlen uralkodóján, King Forge-on. A grafika nem rossz, de inkább stílusos, mint lenyűgöző – rengeteg ellenfelet mozgat a játék, szabályos monstre csaták folynak a képernyőn a Lionhearts osztag és a király pribékjei között. Az egyjátékos küldetéssorozat 21 misszióból áll, melynek során rengeteg fegyvert alkalmazhatunk. Előző számunk hírrovatában már említettük a topsy-turvy gránátot, amely feje tetejére állítja a világot: most volt szerencsék működés közben is látni. Roman elhajítja a bombát, aztán kézen áll – a táj pár másodpercre a feje tetejére fordul, az ellenfelek, lezuhannak, aztán vissza az egész, és a rosszarcúak hatalmasat puffannak a földön – piszok pihent agyú ötlet. 2003 végén jön, a dolgok jelenlegi állása szerint kizárólag Xbox-ra. A **Full Throttle: Hell on Wheels** már nem lesz ilyen könnyű szülés: az 1995-ben megjelent első rész a kalandjáték műfaj egyik klasszikusa, máig hatalmas rajongótáborral – a második epizód háromdimenziós grafikája és akciórészei viszont nem feltétlenül egy hagyományos kalandjáték irányába mutatnak. Lucas-éknál az első néhány pályát lehetett csak megtekinteni: Ben (az első rész vagány motoros főhőse) éppen egy Perkins nevezetű gazfickóval versenyez, aki szabálytalanul megpróbálja őt leszorítani az útról, sőt, később hősünk motorját is lenyúlja. Az ezt követő kocsmai pálya az akciórészt prezentálta: Ben több ellenféllel pofozkodott (igazi kocsmai bunyó: felkaphatunk egy széket, és azzal ütlegelhetünk, de akár a bár pultot is felmoshatjuk a testi épségünkre törőkkel), aztán egy belső terembe próbált bejutni – itt ismét visszaváltott kalandmódba a játék, mivel a zárt ajtót csak trükkös módon lehetett kinyitni. A HoW sikere azon áll vagy bukik, hogy sikerül-e visszacsempészni a folytatásba az első rész magával ragadó hangulatát és sajátos humorát – remélhetőleg mindkét kérdésre igen a válasz. Az év végére várjuk, PS2-re és Xbox-ra. A **Gladius** az egyik legérdekesebb koncepciójú RPG, amivel az idei show-n találkozni volt szerencsénk. A játék az ókorba repít vissza minket, ahol két főhős közül választva kell híres és megbecsült gladiátorrá válnunk: Ursulla barbár hercegnő, aki a benne lakozó mágikus erőket kívánja felszínre hozni, Valens ifjú római gladiátor – ő pedig neves apukája (aki szintén gladiátor volt) halálát akarja megbosszulni. A Gladius sajátos harcrendszert használ: alapjában véve körökre osztott a dolog, de a harcot néha a *Shenmue* Quick Time Eventjeihez hasonló események szakítják meg – ilyenkor a megfelelő gombkombináció gyors megnyomásával tudunk cselekedni. Adná magát, hogy az egész játék a látványos gladiátorviadalokról szóljon (nem egyedül harcolunk, maximum hat főből álló csapatunk lesz majd a segítségünkre) de szerencsére a Gladius e mellett csavaros történetet, felfedezést, sőt egy gladiátoriskola vezetését/fejlesztését is a nyakunkba zúdítja. Grafikai szempontból nagyon rendben van a dolog, a játék sokat fejlődött a múlt évi bejelentése óta. Pontos megjelenési időpontot tudunk mondani: augusztus 26-án jön, PS2, GC, Xbox platformokra. A **Jedi Academy** tulajdonképp a *Jedi Knight 2: Jedi Outcast* folytatásának számít, azzal a különbséggel, hogy a mi kedvenc Kyle Katarnunk ezúttal csak epizódszerephez jut, mivel a Yavin IV-en található Jedi Akadémia egyik lelkes tanítványát alakítjuk majd. Az erő elsajátításában Luke Skywalker is a segítségünkre lesz, hogy aztán magányos misszióink során ne valljunk kudarcot. Karakterünk mellett fénykardunk megalkotása is teljes mértékben a mi reszortunk lesz, így tetszés szerint választhatunk majd a rendelkezésre álló markolatokból és színekből. Az események egy évvel a Jedi Outcast és 40 évvel a New Hope (IV. Epizód) után játszódnak, úgyhogy a fent emlegetett Luke bizony már nyugdíjas Jedi mester benyomását fogja kelteni. Az engine egyik legfontosabb újítása az előző részhez képest az lesz, hogy a karakter, illetve járműmodellek kidolgozottságára jóval nagyobb hangsúlyt fektetnek a fejlesztők – ebből az is kiderül, hogy még mindig a jó öreg Quake 3 motorját használja a játék. Lucas-éknál ismét kint volt a **Knights of the Old Republic** és az **Star Wars: Galaxies** is – mindkettőről volt szó már korábban. A KotOR júniusban jön Xbox-ra, míg a Galaxies konzolos (PS2, Xbox) verzióinak fejlesztését egyelőre szüneteltetik – előbb be akarják fejezni a pécés változatot, aztán majd folytatják. A Konzol májusi számában hosszan értekeztünk a **Secret Weapons Over Normandy**-ról. Sok újdonság az E3-on sem derült ki róla, hacsak az nem, hogy a fejlesztők mind az átlagos játékos, mind a hardcore repülőgépszimulátor fanok számára élvezhetővé kívánják tenni a játékot. Az angol/japán hangokat Will Lyman, a MoH: Frontline széria narrátora, és Mako, a *Tora!Tora!Tora!* című híres japán világháborús film egyik főszereplője szolgáltatják majd. Ha minden igaz, még 2003-ban játszhatunk vele. Utolsóként vizsgáljuk be a LucasArts idei E3-as felhozatalának nagyágyúját, a **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike**-ot. Az új RS játék lenyűgözően néz ki: a Factor 5-nál TELJESEN újraírták az előző epizód grafikai motorját (pedig már az sem volt piskóta), felturbózták a részecskerendszert és a világítást (eredmény: még nagyobb/látványosabb robbanások és speciális effektek), feltornázták a poligonszámot (egyszerre 150 űrhajó lehet a képernyőn, és a játék még mindig folyamatosan fut), új járműveket (AT-ST, lebegő motor) pakoltak a folytatásba, és hozzácsaptak az egészhez egy vaskos multiplayer módot is (két játékos deathmatch vagy kooperatív játék). Az előző számban már említettük, hogy ezúttal ki lehet szállni a járművekből – ilyenkor hősünket (akinek személye missziótól függően változik – nyomulhatunk pl. Luke-kal vagy Wedge mesterrel is) hátulról látjuk – valami brutálisan jól nézett ki, ahogy Skywalker kolléga a Tauntaunon lovagolt a hóviharban. A játék ráadásul itt van a nyakunkon: a hírek szerint 2003 szeptember végén kapható lesz!

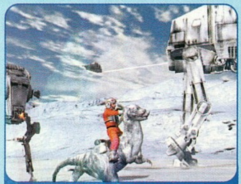

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC


KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC


STAR WARS: GALAXIES


SECRET WEAPONS OVER NORMANDY


SECRET WEAPONS OVER NORMANDY


SW ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE


SW ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE


SW ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE











ALTERED BEAST

SEGA

Szegáék az idei E3-at mosolyogva kezdhették: nem sokkal az Expo előtt derült ki ugyanis, hogy a március végén lezárult üzleti évben a Sega végre szolid nyereséget termelt. A videojáték-biznisz még mindig nem fut úgy, ahogy kéne, de most már legalább nem visz annyi pénzt, mint korábban – az idei felhozatalt végigböngészve jó esély van arra, hogy jövőre is hasonlóan vigyorogjanak a Segás emberkék. Lássuk a játékokat: az Altered Beast modern újragondolása nem volt kint játszható formában, csak egy rövid videót lehetett megtekinteni a WoW Entertainment által fejlesztett „második részből”. A mozgóképes bemutató alapján az **Altered Beast** a Shinobihoz hasonló transzformáción esett keresztül, azaz egy az egyben áthelyezték az egészet harmadik személyű nézőpontot használó 3D-be. Az erede-



DORORO

ti játék lényeges eleme volt a power orbok gyűjtögetése, melyek segítségével hatalmas szörnyekké tudtunk átalakulni – ez most sem lesz másképp. Egészen biztosan lesz benne egy jeget lehelő yeti-szerű szörnyeteg, és egy elektromos támadásokkal operáló sárkány (ilyen az eredetiben is volt!). Az Altered Beast a jelek szerint még igen távol áll a befejezéstől, hiszen csak valamikor 2004-ben fog megjelenni, kizárólag Playstation 2-re. A **Billy Hatcher and the Giant Egg** érkeztéről már beszámoltunk egy korábbi Konzol hírrovatában, most végre alaposabban is körbeszaglászhattunk a *Sonic Team* által fejlesztett játék háza táján. A játék főhőse egy Billy nevezetű kissrác, akinek óriástojásokra van szüksége ahhoz, hogy, a mágikus királyságot megmentse a nagybetű Gonosztól. Ne tévesszen meg senkit Billy kiné-



KUNOICHI



ALTERED BEAST

zete: nem valami furcsa növendék-kakasról van szó, az csak ruha, ami segíti a srácot az ugrálásban. A Billy Hatcher grafikailag szép, színes és aranyos, játékmenetét tekintve pedig első blikkre erősen emlékeztet egy bizonyos kék sündisznó korábbi háromdimenziós kalandjaira – de ez roppant megtévesztő. A Billy Hatcher ugyanis jóval többet nyújt annál, mint amit Sonic koma pörgős-ugrálós-rohangálós kalandjaiban már megszokhattunk. A begyűjthető óriástojások (ezekből mindig csak egy lehet nálunk) egyrészt speciális tulajdonságaikkal segítik héroszunkat a harcban, másrészt a legyőzött főellenfelek által hátrahagyott gyümölcsöket beszippantva ki is keltethetjük őket – ilyenkor egy kis csoport szörnyikét kapunk, aki támogatni fogna minket a kalandjaink során. A játék multiplayer része négy játékost támogat (ezt sajna nem mutatták be), de a single

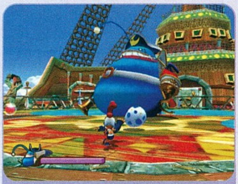


DORORO

player porció is elég addiktívnak tűnt ahhoz, hogy sokáig lekösse a stílust kedvelő játékosokat. Idén szeptember végére van kiírva a megjelenés, kizárólag Gamecubera. Egy játék, amiről nagyon keveset tudunk: **Dororo**. A fantasy-akciójáték alapjául Osamu Tezuka híres mangája szolgált. Egy Hyakkimaru nevezetű harcost irányítunk majd, akinek legfőbb segítőtársa a címben szereplő Dororo lesz – ő egy tolvaj, aki elsősorban a rejtvények megoldásában és az ellenfél csendes megközelítésében jeleskedik. A Dororo öt fő missziója küldetésenként 10 pályára lesz bontva – ezek nagy részét a főszereplő harcossal járjuk be, Dororo csak előre meghatározott helyeken tűnik majd fel (olyankor, amikor a segítsége nélkül nem tudnánk továbbjutni). A játék még igen képlékeny állapotban van, a Dororo is csak munkacím,



OTOGI: MYTH OF DEMONS



BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

csupán annyit tudni biztosan, hogy valamikor jövőre jelenik meg, kizárólag Playstation 2-re. Szerettünk volna sok mindent megtudni a **Headhunter: Redemption**-ről, de sajna az egy darab tesztpályán kívül nem sokat láttunk belőle. Az első rész főhőse, Jack Wade itt már jóval öregebb (ez nem csoda, hiszen a folytatás tizenöt évvel a korábbi kalandok után játszódik), és képeken is látható női karaktert (az erősen tetovált Leeza-X-et) nyilvánvalóan utánpótlásnak képzi. A korábbi beszámolókban (az első képek alapján) nagyon megdicsértük a grafikát – mozgásban azonban már nem olyan impresszív a dolog, néhol olyan érzésünk támadt, mint ha az előző, DC-re fejlesztett részt látnánk újra. Ez mondjuk könnyen betudható annak, hogy a játék nagyon nincs még kész (a fejlesztők szerint úgy 25%-nál tarthatnak), szóval remélhetőleg a vizuális porciót még



HEADHUNTER: REDEMPTION

csinosítgatják majd egy kicsit. A játékmenet teljesen ugyanolyannak tűnt, mint az első epizódban, azaz ismét MGS-stílusú, lopakodással kevert akciót kapunk. Nagyon igyekezniük kell vele, ha tartani akarják a korábban kijelölt 2003 év végi (Ps2-es) megjelenést... A **Kunoichi**-ről korábban azt pletykálták, hogy ez lesz a Shinobi folytatása – hát nem lett az. A fejlesztők szerint a játék csupán melléktörténet, aminek tulajdonképpen semmi köze nincs a Shinobihoz, csak a játékmenet hasonló. Kunoichi kolléga kétségtelenül táposabb hős, mint a jó öreg Shinobi – így például végtelen számú speciális támadást tud lenyomni a normál mozdulatok mellett. Ennek megfelelően a játék jóval könnyebb lesz, mint a néhol igencsak izzasztó Shinobi. (Erre állítólag azért volt szükség, mert a legtöbb kritika a nehézség miatt ér-



OTOGI: MYTH OF DEMONS



BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

te az „eredeti” játékot). A Kunoichi leginkább abban különbözik a Shinobitól, hogy szakít annak lineáris játékmenetével – itt urbánus helyszíneken kell nyomulnunk, és a nagy kiterjedésű nyitott városokban számtalan utat találhatunk a feladataink végrehajtására. A Kunoichi a Shinobi módosított grafikai motorját használja, és egy fokkal szebben néz ki az elődjénél. Playstation 2-re várható, 2003 őszén. Az **Otogi: Myth of Demons** szintén erős rokonságot mutat a Shinobival, csak nem örökölte annak villámgyors játékmenetét, hanem jóval lassabbra és megfontoltabbra veszi a figurát. A párhuzamok ennek ellenére egyértelműek. Itt ugyan nem nindzsaként, hanem szamurájként szállunk szembe a démonhordákkal, de pont olyan dupla ugrást (és egy plusz shadow dasht) tudunk végrehajtani, mint Shinobi kolléga. Támadásokból két féle áll rendelkezésünkre (alap-

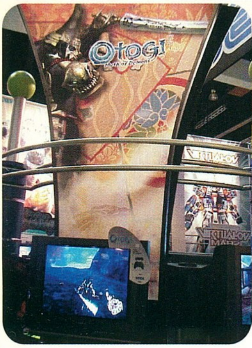


KUNOICHI

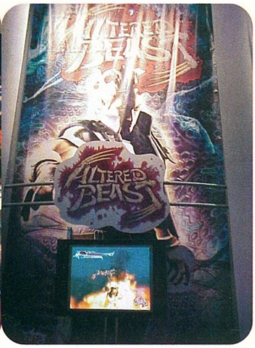
ból, a többi speciális mozdulat illetve kombó): egy könnyebb/gyorsabb (ilyenkor hősünk felugrik a levegőbe, és pengéjét helikopter-rotorként forgatva aprítja fel a népet), és egy lassabb/nehezebb (szintén ugrásból is indítjuk, dupla csapás, amely akár az épületek falait is képes lerombolni). Az ellenfeleink egyébként a japán mitológia különféle szörnyetegei közül kerülnek ki, az Expón kipróbálható pálya végén egy minotaurusz-szerű rém várta a vállalkozó kedvű játékosokat. A Shinobival ellentétben itt nem maghatározott úton haladunk előre, hanem nagy kiterjedésű pályán kaszaboljuk az életünkre törőket. Megcélzott platform az Xbox, szeptemberi debüttel. A **Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution** címében hordozza a változást, az előző két rész valósidejű harcai helyett, most körök-



PSO III: C.A.R.D. REVOLUTION






SEGA GT ONLINE



SEGA GT ONLINE


SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

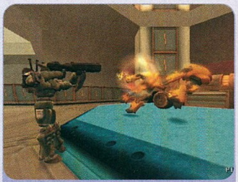

SONIC HEROES

re osztott csatákban kell majd helyt állnunk, méghozzá különböző hatású kártyákat alkalmazva. A játék elején jellemet kell választanunk: az hogy a világos vagy sötét oldalhoz csatlakozunk a későbbiekben nagyban befolyásolni fogja a játékstílusunkat. A világos oldal képviselői a normál támadásokban és a védekező jellegű kártyák alkalmazásában jeleskednek, míg a sötét oldalt választók nagy darab szörnyeket idézhetnek meg a csatában. Grafikailag szép nagyot ugrott előre a harmadik rész: a karakterek és szörnyek tekintetében nem történt drámai változás a táj (és különösen a speciális plusz fényeffektek) viszont két kategóriával jobban néznek ki, mint korábban. A körös-kártyás harci rendszerrel kapcsolatban megoszlottak a vélemények, volt aki zseniálisnak találta, mások szerint meg kár volt hozzányúlni az eredetihez, jó volt az gyorsnak és valósidejűnek. Mi egyelőre a roppant biztonságos „majd meglátjuk, ha már sokat játszottunk vele" álláspontra helyezkedünk – még akkor is, ha a (Gamecube-os) megjelenésre 2004 elejéig kell várni. A Sega GT játékok mindig is a Gran Turismo árnyékában próbáltak némi elismerést kivívni maguknak – mindeddig sikertelenül. Van egy olyan érzésünk, hogy a **Sega GT Online** is hasonló sorsra fog jutni. Egész egyszerűen szerencsétlenül időzítették a dolgot: a játék nagyjából egy időben fog kijönni a GT4-el (oké, valószínűleg valamivel előtte – de nem sokkal), és nagyjából ugyanazt kínálja, mint a PS2-es rivális (a Sega GT ugyebár Xbox exkluzív), csak egy fokkal alacsonyabb szinten. 160 választható autó (harmadannyi, mint a GT4-ben), teljesen átlagos grafika, hasonló tuninglehetőségek és pénzdíjas versenyek, megfejelve az online multiplayerrel – az egyetlen plusz talán az, hogy megfelelő pénzösszeg híján az autónkat is feltehetjük tétként (aztán lehet, hogy még ez sem: a GT4 multiplayer részéről egyelőre nem sok mindent tudni, elképzelhető, hogy ott is csinálhatunk valami hasonlót). A Sega GT Online szimulációs mélységei elmaradnak a Gran Turismo-tól, a kocsik kevésbé kidolgozottak, a pályák sem néznek ki olyan jól, mint a negyedik Turismo inkarnációban – nagyon csodálkoznánk, ha az őszi párharcból a Sega üdvöskéje kerülne ki győztesen. Elérkeztünk a Sonic-szekcióhoz. A Sega négy Sonic játékot hozott ki az E3-ra, közülük a **Sonic Adventure DX Director's Cut** volt a legkevésbé érdekes. Ez kérem a jó öreg Dreamcastos Sonic Adventure, némi grafikai finomhangolással, bonusz missziókkal, és 12 megszerezhető klasszikus Game Gear játékkal nyakon öntve – aki nem játszott az eredetivel, az szerezze majd be (az USA-ban június közepén jön ki), mi valószínűleg nem fogjuk összetörni miatta magunkat. Annál érdekesebb a **Sonic Heroes**, ami egy teljesen új Sonic epizód mindhárom nagygépes platformra. A Heroes-ban négy csapat közül választhatunk (Team Chaotix, Team Rose, Team Dark, és Team Sonic), közülük egyelőre csak Sonic csapatát mutatták be, mely a népszerű sündisznón kívül Tails-ből és Knuckles-ből állt. A pályákon mindhárom karakter egyszerre halad (mi csak egyet irányítunk, a többiek automatikusan követik), és bármikor váltogathatunk köztük. Tails tud repülni, és a másik két karaktert magával cipelve egyébként elérhetetlen platformokra is eljuthatunk vele; Sonic a csapat leggyorsabb tagja, és hurrikán-támadásával akár egyszerre több ellenfelet is a padlóra küldhetünk; Knuckles pedig nagyokat üt, és el tudja dobni a másik két karaktert. A játék összesen 14 pályát vonultat fel, sok elágazással és rejtett járattal, ráadásul a pályákon még feladataink is lesznek – ezek teljesítése elengedhetetlen lesz a sikerhez. A Sonic Heros *RenderWare* motort használ, és ennek megfelelően nagyon jól néz ki. Ha minden jól megy, akkor már ősszel megkapjuk – reméljük is, mert igazán finomnak néz ki a játék. A maradék két Sonic játék a GBA-s felhozatalt erősíti: a **Sonic Battle** egy rohangászós-verekedős játék, ahol szép nagy kiterjedésű pályákon kell izometrikus nézetből elpáholnunk egymást (választható karakterek: Sonic, Knuckles, Tails és Shadow – lehet, hogy van több is, de ezeket láttuk). Négy gép összekötésével komoly többjátékos pofozkodás kezdeményezhető. A **Sonic Pinball Party** klasszikus flipperjáték, Sonic, Nights és Samba de Amigo témájú asztalokkal és több minijátékkal megfűszerezve. A Pinball Party a Sonic Adventure DX-szel összekötve teljesedik ki: új asztalok és bonuszok válnak így elérhetővé. A Battle-nek még nincs pontos megjelenési időpontja, a Pinball Party viszont már júniusban kijön. A **Vectorman**nel Segáék a régi szép Megadrive-os időkbe nyúlnak vissza. A játék modernkori újragondolása tulajdonképpen egy 3rd person shooter, melyet a *Pseudo Interactive* fejleszt. Mivel az anyag csak valamikor 2004 tavaszán fog megjelenni (PS2-re), az E3-ra kicibált verzió csak ízelítőt adott a játékból (az itt prezentált pályát direkt az Expo kedvéért dobták össze a srácok). A bemutató egyébként rendkívül látványos volt: Vektorman kolléga hatalmas fegyverarzenállal rendelkezik, és okosan is használja azt: képes például egy hatalmas kalapáccsal hátrébb csapni az ellenfeleit (azok meg hullanak le a mélybe), de ha kedve szottyan rá, a létrát is kilőheti/kirobbanthatja alóluk (ugyanezt néha az ellenfelek is eljátsszák velünk – igen fejlett az AI). A környezet erősen interaktívnak (és még erősebben rombolhatónak) tűnt, szinte mindent elmozdíthattunk, vagy szétlőhettünk. Vectorman bátyó állítólag a későbbiekben képes lesz különféle járművekké átalakulni (!), és egy kétjátékos multiplayer opció is helyet kap majd a játékban – ezeket azonban még nem lehetett megtekinteni (mint mondottuk: korai verziót hoztak ki a játékból). Az óriásrobotos **Virtual On Marz**-ról már írtunk korábban, Japánban már meg is jelent, rövidesen teszteljük, így elléptünk mellette, és szemügyre vettük a *Sega Europe* által frissen megvásárolt **Worms 3D**-t. Örömmel konstatáltuk, hogy a játék sikeresen vette a dimenzióváltással járó akadályokat: a poligon-környezet rajzfilmszerűen lett kialakítva, a játékmenet pedig változatlan maradt – pont olyan nagy móka vele az ellenséges kukaccsapat szívatása, mint a régi kétdimenziós verziókban. A Sega sportjátékai közül az **NBA 2K4**-et (felgyorsított játékmenet, új passzrendszer, új játékos-modellek, realisztikusabb arctextúrák) és az **NHL 2K4**-et (megnövelt poligonszámú modellek, új animációk, látványosabb ünneplések, Xbox/PS2 online multiplayer) néztük meg magunknak jobban. Az amerikai focit (**NFL 2K4**) és a másik, egyetemi bajnokságot bemutató kosaras játékot (**NCAA College Basketball 2K4**) jó szokásunk szerint sorsára hagytuk, azzal játszanak csak a helybéliek... Volt még egy – számunkra – rettentő izgalmas cím, a **Warhammer Online**, de erről csak egy rövidke videó futott, az egyik eldugott sarokban. Most még csak PC-re ígérik, de meglátjuk, mi lesz belőle!


SONIC BATTLE



SONIC PINBALL PARTY


VECTORMAN

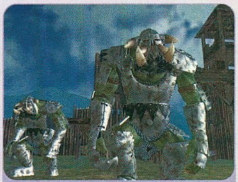

VECTORMAN


WORMS 3D


NBA 2K4

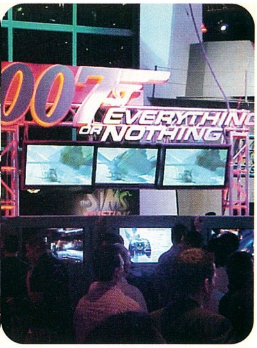


NHL 2K4

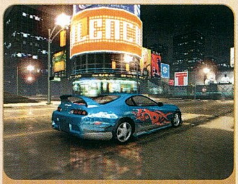

WARHAMMER ONLINE






NEED FOR SPEED UNDERGROUND


NEED FOR SPEED UNDERGROUND


FREEDOM: SOLDIER OF LIBERTY


FREEDOM: SOLDIER OF LIBERTY

ELECTRONIC ARTS

A világ legnagyobb szoftverkiadója, az *Electronic Arts* idén is hatalmas várat épített magának az E3-on, tömve finomabbnál finomabb cuccokkal. Kezdjük a beszámolót az egyik legfinomabbal: új NFS dugta elő a fejét a föld alól – a széria legújabb darabját **Need for Speed Underground**nak hívják (úgy tűnik, az Electronic Arts a *Hot Pursuit 2* után végképp felhagyott a számozással), és az utcai versenyek vad világába kalauzolja el a tisztelt játékost. Pénzdíjas futamok, kocsituning a maximumig, saját autó felépítésének lehetősége – vagyis az NFS sorozat az eddig a Gran Turismo által uralt territóriumra teszi be a lábát. Hogy legyen miből „építkezni", több nagyobb márkanevet licenceltek a készítők, így a Honda, Acura, Nissan, Mitsubishi, Toyota, Mazda, Subaru, Ford, Volkswagen, Hyundai és Dodge is több olyan autós játékot is láttunk, aminek ez volt az alapja. Az első benyomások pozitívak, az NFS: Underground jól néz ki, valami eszetlenül lehet vele száguldozni, és ráadásul az összes manapság futó platformra megjelenik (igen, GBA-ra is) 2004 elején. A **Freedom: Soldiers of Liberty** a Hitman-sorozatról elhíresült *IO Interactive* új játéka. Napjaink Amerikája, csak egy alternatív idővonalon: a második világháború után nukleáris szuperhatalommá váló Szovjetunió lerohanja a világot, majd a 20-ik század végén megkezdi az Egyesül Államokban invázióját is (IO-ék finnek, valószínűleg innen származik a nyilvánvaló para a Nagy Orosz Medvétől :-) Amerika nagy része elesik, csak lokális partizánmozgalmak tartják még magukat. Protagonistánk, Christopher Stone egyszerű vízvezeték szerelő (!) New Yorkban, aki egy nap arra megy haza, hogy azon, hogy mennyire lesz kézre álló az irányítás. Szeptember 22-én várható, Xbox-ra és PS2-re. A *„miért ne adjunk ki minden évben egy James Bond játékot, ha már drága pénzt fizettünk a licencért"* elvet követve az EA idén is kiprésel magából egy Bond-kalandot, **James Bond 007: Everything or Nothing** címmel. Mindenki kedvenc szuperkémének újabb bevetése szakít az eddigi hagyományokkal, és FPS helyett 3rd person akciójátékként realizálódik. A kiadó úgy érezte, hogy ha már nagy pénzeket utaltak át Pierce Brosnan számlájára az arcának használatáért, akkor a játékos lássa is, hogy kivel nyomul éppen. A játékhoz egyébként egy másik filmcsillagot is sikerült megnyerni, a bájos Shannon Elizabeth (az *Amerikai pite* szívesen vetkőző külföldi modellje) domborítja majd a soros Bond-girlt. A bemutatott részleteket elnézegetve a játék mechanikája ből. Újdonság, hogy a single player missziók mellet most kooperatív játékmód is rendelkezésünkre áll majd: az egész játékon végigmehetünk egy barátunk társaságában. Az Expón a játék első pályáját lehetett közelebbről bevizsgálni, ez a japánok Pearl Harbor elleni támadását dolgozta fel. A fejlesztők bevallott szándéka volt, hogy a lehető legdrámaibban és legfilmszerűbben ábrázolják az eseményeket: ez a látottak alapján sikerülni is fog nekik, néhány robbanásnál, és a lecsapó Zerok elől menekülve önkéntelenül is behúztuk a nyakunkat. Fejlesztések történtek a mesterséges intelligencia és a grafika terén: ez utóbbi a szembeötlőbb, a vízben tükröződő lángok és a füsteffektek láttán alig hittük el, hogy a játék egy PS2-őn fut (természetesen kijön Xbox-ra és GC-re is: az EA erősen multiplatform orientált kiadó). A háborús eseményekbe 2003 novemberében kapcsolhat-


JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING


JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING


JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING


MEDAL OF HONOR: RISING SUN

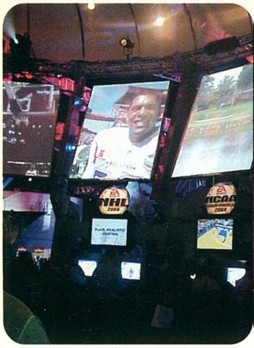
képviselteti magát a játékban. Az ígéretek szerint több száz alkatrész közül válogathatunk és járművünk külső megjelenését is a saját ízlésünk szerint alkothatjuk meg. Festés, fényezés, spoilerek, szóval nem hangzik rosszul a dolog. Játékmódok terén a karrier rész tartogatja majd a legnagyobb kihívást, melyben célunk annyiból áll, hogy a város legjobb utcai versenyzője címet vívjuk ki magunknak. Ezt pedig csakis úgy érhetjük el, hogy minél több futamot nyerünk, s ezáltal egyre nívósabb körökben mutathatjuk meg tudásunkat. Ebből egyértelműen adódik, hogy elsősorban utcai száguldozásokra számíthatunk, így a pályatervezők is erre fókuszálnak, valamint nagy hangsúlyt fektetnek majd a sebességérzet élményére is. Egyébként nagyon rácuppantak erre az illegális autóverseny témára a fejlesztők, az idei E3-on testvérét elrabolták az oroszok. Chris összekapja magát, elindul az öcsike kiszabadítására, és hamarosan azon veszi észre magát, hogy a helyi ellenálláshoz csatlakozva írtja a gonosz muszkákat. Hősünknek persze egyedül nem sok esélye lenne a szovjet hadsereg ellen, ezért csapatot szervezhet maga köré A fő és alfeladatok teljesítéséért karizma-pontok járnak, és ezekért „vásárolhatunk" új embereket a brigádunkba (maximum egy tucatot). A játékban ugyan egész végig Christ irányítjuk, de közvetve a bajtársakat is kontrolálhatjuk – egy gombnyomásra oda mennek/lőnek, ahová éppen a célkeresztünk mutat. Az első benyomásaink vegyesek (de inkább bizakodók) voltak: a játék korrektül néz ki, de alapsztori kissé elcsépelt, az akció pedig néhol elég kaotikus (ezren lőnek minket ezer helyről), sok fog múlni marad a már jól kitaposott ösvényen: sok lövöldözés, sok mütyürhsználat, látványos átvezető animációk, és persze nagy üldözések. Apropó, üldözések: vezethető járművek száma jelentősen kibővült, ezúttal az autók mellet motorbicajok sőt, egy helikopter nyergébe is felpattanhatunk – néhány küldetésben még válogathatunk is a járművek között. Az Everything or Nothing az összes platformot becélozza (GBA verzió is készül), és idén novemberben (*Hálaadás napján*) jelenik majd meg. Bond bácsitól ugyan nem kapunk sajátszemszögű lövöldét, de az új Medal of Honor játék, a **Medal of Honor: Rising Sun** megmarad ennél a műfajnál. Korábban mi is megírtuk, hogy a Rising Sun a távol-keleti hadszíntér eseményeit dolgozza fel, méghozzá egy amerikai tengerészgyalogos, Joseph Griffin szemszögéjuk be magunkat. Nagyon várjuk! Az EA legmegbízhatóbb pénztermelő témája a Sims-sorozat, így nem csoda, ha a sikeres konzolos inkarnáció után újabb életszimulációs játékkal jelentkeznek, ez lesz a **The Sims Bustin' Out**. Az első (konzolos) rész vásárlóinak egyik legnagyobb siráma volt, hogy szinte csak a házukban, és annak közvetlen környékén tevékenykedhettek, azaz nem vezethették körbe a Simeket a városban. A Bustin Out ezt orvosolja: járművek jelennek meg a játékban (a kezdő kétszemélyes motorbiciklitől a luxus limuzinig) melyeknek segedelmével külső helyszínekre is eljuthatunk. Mehetünk például diszkóba, vagy a lokális bárba iszogatni. 30 féle új Sim került a játékba (kedvencünk a pongyolában kóricáló nagymama volt), a grafikán csinosítottak (jobban rá tudunk közelíteni az embereinkre),

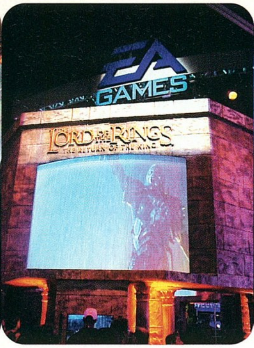

MEDAL OF HONOR: RISING SUN


MEDAL OF HONOR: RISING SUN

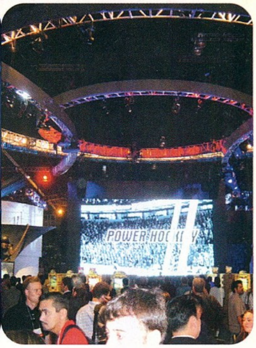

THE SIMS BUSTIN' OUT


HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP











THE RETURN OF THE KING



THE RETURN OF THE KING



THE RETURN OF THE KING (GBA)



THE RETURN OF THE KING

rengeteg új megvásárolható tárgyat importáltak a pécés kiegészítő lemezekből, és egy új multiplayer módot (az egész „Get a Life" móduszt végigjátszhatjuk ketten) is belehegesztettek a folytatásba. A Sims-mániások 2004 elején törhetik szét a malacperselyt, és ezt tessék az összes platformra (GC, PS2, Xbox) érteni. Mivel idén nem lesz Harry Potter film (majd csak jövőre), az EA kénytelen volt egy különálló játékot kreálni a karácsonyi szezonra (mert HP játéknak lennie KELL minden évben :-) A **Harry Potter: Quidditch World Cup** a HP-univerzum népszerű, levegőben és seprűnyélről játszott labdajátékát (a szabályokat ezúttal sem magyarázzuk el, mert betelne vele az egész oldal) dolgozza fel. A játékban szabadon választhatunk karaktert (Harry Potter és a gonosz Draco Malfoy is játszható lesz), sőt, a játékban akármelyik pozíciót (összesen négy van, Harry mindig fogót játszik, az ő feladata az, hogy… – ehh, csak azért se állunk neki a részletes ismertetésnek, tessék elolvasni a könyveket) elfoglalhatjuk. A címben is említett Világkupán kívül (ilyesmi volt a könyvekben is, konkrétan a Tűz Serlegében – csak hogy képben legyetek :-) multiplayer küzdelmekbe is bonyolódhatunk – sajnos csak ketten, pedig igazán nagy móka lenne egy tizenhat játékost felvonultató online opció – talán majd a második részben… Novemberben elsején debütál a játék (PS2, Xbox, GC, GBA), addigra mindenki ötször kiolvashatja a június végén megjelenő ötödik könyvet, a Főnix Rendet :-) LOTR-film viszont szerencsére az idén is lesz, így az EA nyugodtan kiadhatja novemberben a **The Lord of the Rings: The Return of The King**et. A RoTK stílusában nem sokat változott a The Two Towers játékverziója óta: még mindig akciódús hack 'n slash, melyben ISZONYATOSAN sokat kell majd harcolnunk. A játszható karakterek: Gandalf, Aragorn, Gimli, Legolas, Samu és Frodo (azaz a kínálat pontosan a duplája a TTT felhozatalának). Az EA standján a Minas Tirith ostromát bemutató pályát lehetett megbámulni, ez játékmenetében nagyon hasonlított a TTT Helm Szurdok szcenáriójára: Gandalffal rohangálunk a falakon, és hullámokban támadó ellent kell visszavernünk. Pár perc játék után feltűnt, hogy a várfal itt jóval nagyobb, mint a Helm Szurdokban volt – egy felsőbb szekcióba eljutva katapultokat hozhattunk működésbe például. Az orkok támadása után egy Nazgul csapott le az ostromlókra, és nekünk a Gandalf botjából kilőhető tűznyalábokkal kellett leszállásra (és megdöglésre) kényszerítenünk őkelmét (reméljük hogy a filmben ez nem így lesz!). A karakterek animációján láthatóan finomítottak, most már mindenki teljesen rá jellemző támadás és kombókészlettel rendelkezik. A legörvendetesebb újítás a kooperatív mód megjelenése volt: ez nem osztott képernyős játékot jelent, mindkét karakter ugyanazon a területen oszthatja majd az ellent. A RoTK-hoz kapcsolódó sztori, hogy Martin apu testi épsége kockázatásával elejétől a végéig felvette a kamerák számára szigorúan tiltott RoTK trailert, így az *576 Online* a világon elsőként tudott mozgóképes anyagot prezentálni a filmből. (Kösz sensei, nagy voltál! :-) **(Nekem nem szólt senki, hogy ne vegyem, há' ha tuttam' vóna' bizisten' nem veszeeem. Martin :)** A LOTR: The Return of The King az összes platformot betámadja idén novemberben. Foglakozzunk egy kicsit a fiatalabb korosztálynak szánt produktumokkal is: ezek tipikus képviselője a **Bionicle**, mely a LEGO elképesztően sikeres játékfiguráin alapul. A szépséges és békés Mata Nui szigetét gonosz árnyék fenyegeti, és a hat Bionicle-hősre (az úgynevezett Toakra) hárul a feladat, hogy elűzzék a baljós árnyakat hazájuk földjéről. A játék során fejlődhetünk is: az általunk irányított Toa a harcok során szerzett tapasztalatok segítségével, egy felsőbb lénnyé, Toa Nuva-vá lényegül majd át. A harcok mellett logikai feladványok is nehezítik majd utunkat, sőt a hatféle környezet veszélyes elemeivel (lávafolyók, gleccserek) is meg kell majd küzdenünk. Őszintén szólva nem nagyon ismerjük az eredeti LEGO-s karaktereket, de a témában jártas ismerőseink szerint a játék jól adja vissza az eredeti hangulatot. Újabb multiplatform megjelenés, 2003 őszére időzítve. A sok akció után sportoljunk egy kicsit: az Expon a szokásosan bőséges EA Sports kínálattal találtuk szembe magunkat. Az amerikai focis (**Madden NFL 2004, NCAA Football 2004**) huncutságokat taktikusan kikerültük, és inkább a hozzánk lélekben legközelebb álló FIFA 2004-et vettük alaposabban szemügyre. A játék jelenleg 20 százalékos készültségi szinten leledzik (ami egy korai pre-apha státusznak felel meg), de az már most látható volt, hogy sokat javítottak a labdakezelésen és a laszti fizikáján (már nem „tapad" annyira a játékosok lábához), és mint ha az ellenfeleink is taktikusabban mozogtak volna a pályán. Az igazi pluszt az online játéklehetőség jelentette – azaz a sorozat történetében először komplett online bajnokságokat zavarhatunk majd le a FIFA 2004-es kiadásával – kizárólag PS2-őn. Jön még Xbox-ra és Gamecubera is (az összes platformra októberben), de ott nem lesz netes multiplayer. Vetettünk egy gyors pillantást az **NBA Live 2004**-re (PS2 online multiplayer, klasszikus csapatok szerepletetése a múltból, fejlesztett animáció és AI, megerősített védekezési taktikák, és erősen skálázható nehézség), és az **NHL 2004**-re (újra motion-capture-ölték az összes mozdulatot, fejlesztettek a fizikai szimuláción, kétgombos passzrendszert vezetek be, több poligonból állnak a játékosok és sokkal részletesebb lett az animációjuk, meg persze PS2-őn itt is lehet online játszani). Elfutottunk a **Tiger Woods PGA Tour 2004** mellett is természetesen (licencelt pályák: St. Andrews, Pebble Beach, Sawgrass, The Royal Birkdale, Poppy Hills, Spyglass Hill, Scottsdale, Colonial Country Club, Bay Hill Club; több választható profi játékos; saját játékos létrehozásának lehetősége; PS2 online multiplayer; plusz végigjátszhatjuk az egész 2003-as PGA szezont a valós helyszíneken és résztvevőkkel). Hiába a sok „komoly" sport, hiába az online hancúrozás, a sportjátékok közül számunkra az extrém-hódeszkás **SSX3** volt a favorit. Az SSX széria harmadik epizódja ugyanis valami kegyetlenül jól összerakott játék: először is átkozottul jól néz ki, másodszor meg legalább olyan nagy élvezet vele játszani, mint az előző részekkel. A trükkök számát alaposan feltornázták, egy csík feltöltésével háromféle „szupertrükköt" tudunk majd végrehajtani. Új időjárási effektek kerültek a játékba (hóvihar, eső), és a hó állaga is változhat már egy pályán belül (a porhótól a kőkemény jégbordákig). Ezt is lehet majd online játszani, és egy új egyjátékos opció is tiszteletét teszi: az a „Slope Style", ahol hatalmas, rengeteg elágazással megáldott pályákon bizonyíthatjuk, hogy mi lovagoljuk meg legjobban a snowboardot széles e vidéken.



BIONICLE



FIFA 2004



FIFA 2004



NBA LIVE 2004



NHL 2004



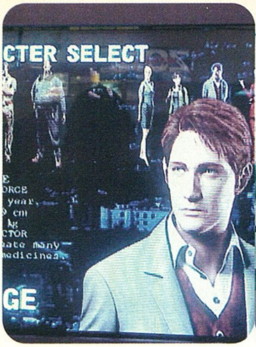
TIGER WOODS PGA TOUR 2004



SSX3



SSX3











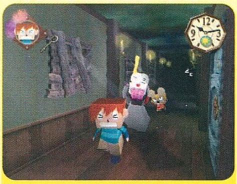
RESIDENT EVIL 4



RESIDENT EVIL 4



RESIDENT EVIL 4



GREGORY HORROR SHOW

CAPCOM

A nagy múltú japán kiadónak mostanában nem megy valami fényesen, de ez egyáltalán nem látszott meg az E3-as felhozatalukon. Igazi egetrengető újdonságot ugyan nem mutattak be, de rendkívül erős játékkínálatot lehetett bevizsgálni a standjukon. A legnagyobb érdeklődés természetesen a **Resident Evil 4**-et övezte. Konkrétumokat még mindig nem árultak el a játékról (pontos megjelenési időpontja sincs, csak sejteni lehet, hogy a jövő év folyamán jön ki valamikor), ellenben megcsodálhattunk egy vadiúj trailert. Leon egy hatalmas sötét kastélyban mászkált, egyik kezében pisztollyal, a másikban zseblámpával – igen meggyőzően világította meg a falakat az a zseblámpa! Úgy tűnik, hogy az új részben keverik az előre rögzített kameraállásokat a mozgó kamerával – néhány jelenetben hátulról követte hősünket a virtuális operatőr. Még mindig nem tudtuk eldönteni, hogy a hátterek előre rendereltek, vagy sem – ha nem, akkor döbbenetes munkát végeztek a Capcomnál! A lebbenő függönyök, a gomolygó köd és füst, valamint a „szellem effektek" (ez utóbbi elég érdekes dolog – amikor Leonra ráugrik az zombi, az egész kép kékesen ragyog : olyan, mint ha valami bizarr szellemvilágba lépne át a játékos) lenyűgözően néznek ki, jó félelmetes hangulatot adnak a játéknak (ezt mondjuk el is várjuk egy Resident Evil esetében :-) A korábbi pletykákkal ellentétben a játék maradt Gamecube exkluzív, lesz mivel büszkélkedniük jövőre a Kocka-tulajdonosoknak... :-) Még mindig szellemes-rémes játék, csak teljesen más megközelítésből: a **Gregory Horror Show** az idei Capcomos kínálat talán legfurcsább darabja volt. Egy kockafejű kissrác (és ezt most a szó legszorosabb értelmében tessék venni: a gyerkőcnek tényleg egy kocka a feje) bent reked egy elátkozott hotelben (ez lenne a Gregory Hotel), ahonnét csak úgy tud kiszabadulni, ha ellopja és összegyűjti az összes bent tartózkodó vendég lelkét. A vendégek szintén kockafejű teremtmények (nem emberek: különböző fajtájú egerek, ápolónőnek, portásnak meg mindenféle furcsaságnak beöltözve), és nem adják könnyen a lelküket: apró hősünknek ki kell ismernie a szokásaikat, a közlekedési útvonalukat és csapdába kell csalnia őket. Az elkobzott lelkű vendégek átmennek szellembe, és üldözni kezdik a kissrácot – ha sokszor elkapják, akkor belőle is örökre vendég válik. A Capcom puzzle-játéknak nevezi a Gregory Horror Show-t, mi pedig értetlenül álltunk előtte: ebből vagy valami zseniális keveredik ki, vagy az idei év legnagyobb marhaságát sikerült összedobniuk a fiúknak. 2004 elejére datálják, de elképzelhető, hogy már 2003-ban kiadják – méghozzá csak PS2-re. Míg a Gregory-nál nem tudtuk eldönteni, hogy a gyerkőcöknek szánják e vagy sem, addig a **Gotcha Force** esetében teljesen egyértelmű volt a dolog: ez bizony a fiatalabb korosztály számára készül. A Gotcha Force alapvetően lövöldözős játék, ahol színes, erősen játszóterekre emlékeztető arénákban püföljük lődözzük egymást a 100 (!) választható karakter valamelyikével – a karakterek robotnak néznek ki (pillanat, utánanézünk: a sajtóanyag „gotcha-borgokat" emleget, tehát tényleg robotok). Nem egyedül vágunk neki a küzdelemnek, ez csapatjáték, 2 fős teamek részvételével. A sztori móduszban csak egy karaktert irányíthatunk (a másikat a gép viszi), és a megnyert csaták után kapott pontokból fejleszthetjük a robotunkat. Két féle fegyver lehet nálunk. Egy távolsági (ezzel lődözünk ugyebár) és egy közelharci eszköz – ez utóbbiak jó brutális szerszámok, az egyik kék robot például egy hatalmas láncfűrésszel osztotta az ellenfeleket. A többjátékos részben maximum négyen nyomulhatunk egymás ellen (osztott képernyőn) szintén kétfős csapatokat alkotva. Megjelenési időpont: idén ősszel, csak Gamecube-ra. A harcos kedvű robotok világából evezzünk át a démonvadász szamurájok univerzumába: a Capcom három Onimusha-játékot is prezentált az idei E3-on. Az **Onimusha 3** sajna nem volt játszható, de nagyon jó új videókat mutattak belőle. Láthattuk például a játék introját (ami nem renderelt volt, hanem az új Onimusha saját grafikus motorját használta): Párizs 2004, a népek békésen kávézgatnak meg sétálgatnak aztán egy hirtelen egy hatalmas repülő bigyó (meg nem mondjuk hogy mi: úgy nézett ki, mint egy fej nélküli szárnyas teknősbéka) jelenik meg az égen, a felhők közöl pedig zombi harcosok kezdenek hullani. Jacques (jean reno által szinkronizálva, ugye) berepül egy motoron, előkapja a FAMAS-t, és elkezdi a ritkítást. Éles vágás: 1582, Japán, Samanosuke két kardal szalámizza a zombikat, riadt kishölgy nézi a sarokból – és az animációknak itt vége is szakadt, gyorsan összevágott in-game jelenetek következtek. Ebből kiderült, hogy Jacques semmiben sem marad le a japán démonvadász kolléga mögött: hatalmas lángoló ostorral csapkod, és olyan szépen lövi szét a földön fetrengő zombi fejét, hogy öröm volt nézni. Hogy a két hérosz hogyan kerül végül egy csapatba, azt ne tőlünk kérdezzétek – erre valószínűleg csak 2004 tavaszán (a játék premierje után) kapunk csak választ, méghozzá Playstation 2-őn. Az **Onimusha Blade Warriors** teljesen új irányba viszi a szériát: szakít a túlélő-horror műfajjal és 3D-s verekedős anyagok világába repíti át az Onimusha-saga szerelőit. Nem párharcokról van: egyszerre négyen harcolhatnak egymás ellen, igény szerint kétfős csapatokba szerveződve. A játékban szerepel Samanouske Akechi az első részből, Jubei Yagyu a második epizódból, és még jó pár, korábbról már ismert karakter/szörnyeteg. A küzdelmek természetesen kézifegyverekkel folynak (javarészt kardokkal), de nagy szerepet kap a környezet és a különféle tereptárgyak is – ilyen szempontból kissé a Power Stone játékokra hajaz a Blade Warriors. 2003 végén várható, a Playstation 2 tulajok örülhetnek majd neki. A harmadik cím ismét műfajváltást jelent: a sorozat GBA-s inkarnációja lesz az **Onimusha Tactics**. Mint ahogy azt a címből már sejteni lehet, itt bizony hagyományos körös stratégiáról van szó, csak most az Onimusha sztorivonalon fogunk haladni. A játék főhőse egy Onimaru nevezetű ifjonc, aki szülőföldjére, Iga-ra visszatérve azt látja, hogy a démoni Genma szörnyhordái elözönlötték a vidéket. A küldetés ennek megfelelően az országrész felszabadítása lesz. A műfaj hagyományainak megfelelően itt sem egyedül vándorlunk majd, hanem egy nyolcfős csapat lesz a segítségünkre. A küzdelmek során Genma-köveket szerezhetünk, ezeket pedig páncélzatunk/fegyvereink fejlesztésére használhatjuk. Grafikailag az Onimusha Tactics kiköpött mása a *Final Fanatsy Tactics Advance*-nek, olyan, mintha ugyanazt a motort használnák – pedig nem is. Japánban már megjelent, az amerikai debüt még ebben az évben várható. Térjünk kicsit vissza a Resident Evil vonalhoz: mutogatták az ***RE: Dead Aim***et (ezt mi a májusi számunkban már teszteltük, ergo most nem foglalkozunk vele), és a **Resident Evil: Outbreak**et is. A korábban Resident Evil Online-ként ismert játék nem teljesen azt hozta, amit vártunk tőle (de ez



GOTCHA FORCE



ONIMUSHA 3



ONIMUSHA 3



ONIMUSHA 3



ONIMUSHA BLADE WARRIORS



ONIMUSHA TACTICS

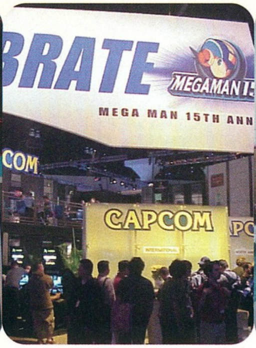


RESIDENT EVIL: OUTBREAK



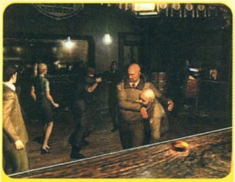
RESIDENT EVIL: OUTBREAK










RESIDENT EVIL: OUTBREAK


MAXIMO VS. ARMY OF ZIN


MAXIMO VS. ARMY OF ZIN


MEGAMAN X7

nem feltétlenül baj). Arra számítottunk, hogy szabadon és csapatosan rohangálhatunk majd Racoon Cityben, a zombikat vígan mészárolva – ezzel szemben a játék teljesen a hagyományos single player RE-k nyomvonalát követi, azaz erősen lineáris története van, rengeteg puzzle és kalandelemmel. Olyasmit képzeljetek el, mint a Resident Zero, ahol váltogathattunk a két karakter között – csak itt négy karakterrel (nyolcból lehet válogatni, az introban bemutatják, hogy fertőzés kitörésekor mindannyian ugyanabban a bárban iszogatnak), úgy, hogy minden szereplőt külön játékos irányít. A koncepció nem rossz, viszont felvet néhány alapvető kérdést: hogy fog itt menni a dinamikus online játék? Elindítunk egy csapatot, és ott helyben végig kell nyomnunk az egész kalandot, vagy egyszerre kell abbahagynunk, és egy mentett állásból folytathatjuk? Mi van akkor, ha egyszer már végigjátszottuk? Az online játékok egyik alapismérve a hosszú élettartam, de ez itt nem nagyon látszik megvalósulni. Ennek ellenére várjuk a játékot (nincs megjelenési időpont – valószínűleg csak jövőre lesz belőle valami, PS2-őn), még akkor is, ha Martin apu erősen kiakadt tőle – a kiállított verzió ugyanis egy istentelenül hosszú animációval indított, és magában a játékban sem történt sokáig semmi – ez ember meg ugye már menne a következő standhoz/játékhoz, az E3 nem az a hely, ahol egy órát ácsorgunk ugyanazon képernyő előtt. A Capcom-felhozatal legrejtélyesebb darabja a **Monster Hunter** volt. A show-t megelőző sajtókonferencián mutattak belőle egy videót, és annyit mondtak róla, hogy négy játékos online multiplayert támogat, és van offline módja is – pont. A videó páncélos-kardos karaktereket mutatott be, amint egy erdőben menekülnek egy sárkány elől, húst sütnek, harcolnak, majd megint menekülnek – nagyon jól nézett ki az egész, de egyéb információk hiányában csak tippelgetni tudtunk, hogy akkor most mi a fene is ez. Még a célplatformot sem árulták el (tippünk: Playstation 2), a megjelenési időpontot meg pláne nem. A látottak alapján akció-RPG-nek tűnik a dolog, és igazán nem értjük, hogy miért nem adtak nagyobb teret neki – a cég által kínált játékok közül ugyanis (az RE4 mellett) ez nézett ki a legjobban. A **Maximo Vs. Army of Zin**t nem övezte ilyen titkolódzás: több videót is láttunk belőle, és noha a fejlesztők váltig állították, hogy ez a rész jóval komolyabb és sötétebb, mint az előző, nekünk pont olyan jópofa csapkodós-ugrálós játéknak tűnt, mint az első rész. A fejlődés elsősorban Maximo mozdulataiban mutatkozik meg: most már harminc féle különböző támadást (ebbe a kombók is beletartoznak) vihetünk be az ellenfeleinknek, és tereptárgyakat is jobban bevonhatjuk az akcióba (láttunk egy jelenetet, mikor Maximo futásból elugorva felkapaszkodott egy fatáblára, aztán onnan tovább lendülve osztotta az ellent – látványos volt). A második rész állítólag nem lesz olyan nehéz, mint előző (ami jó dolog, mert jó néhány ősz hajszálat köszönhetünk annak a játéknak), ellenben hosszabb lesz annál. Az új Maximo jó mókának ígérkezik, az első rész rajongói valószínűleg ezt is csípni fogják. Megjelenés: 2003 novemberében, Playstation 2-re. A Capcom a *Megaman* szériát is alaposan megdolgozta, négy ilyen játék is kint ficánkolt az E3-as kuckójukban (oké: jó nagy volt az a kuckó). A PS2-es **Megaman X7** hozta a szériától elvárt formát: cel-shaded grafika (naná), két játszható karakter (Megaman és Zero), automatikus célpontbefogó rendszer (hogy ne legyen bonyolult) és ún. Scramble Change System, minek segedelmével valós időben válthatunk hőseink közt ill. hajthatunk végre kooperatív támadást. Nem csak a karaktereket, de a nézőpontokat is váltogatja a játék: egyes részek full 3D-ben játszódnak, másokat pedig oldalról szemlélünk, némi oldskool ízt adva az anyagnak. Novemberben jön. **Megaman Network Transmission**: az eredetileg GBA-ra kiagyalt mellékág most átköltözik a Nintendo nagyobbik masinájára is. Sztori: Megaman koma világába egy randa Zero vírus szabadul be, és az ő pusztító hatásától kell megvédenünk kicsiny virtuális birodalmunkat. A korábbi 2D-s inkarnációkra emlékeztető cel-shaded grafika (még egyszer: naná), rengeteg gyűjthető/gyűjtendő cucc, GBA konnektivítás – nem voltunk tőle eléjulva, ez a stílus valahogy jobban bejött nekünk GBA-n. Az USA-ban június közepén jön ki. **Megaman Battle Network 3 Blue and White**: és itt van az eredeti GBA verzió, illetve annak harmadik része. Játékmenet szempontjából mindenmaradt a régiben (dumcsi és felfedezés a valós világban, aztán felfedezés és harc a cyberspaceben), csak a Blue + White verziókkal adtak egy kis Pokemon ízt a dolognak – a Blue-ban lopakodhatunk, míg a White-ban megváltoztathatjuk a cyberspace kinézetét – a kettő együtt egy játék, ha minden apró titokra fényt szeretnénk deríteni, be kell szerezni mindkettőt. Még mindig GBA: a **Megaman Zero 2** hőse (meglepetés: Rockman Zero) a Repurizoid névre hallgató rivális robotbrigádba gabalyodik, akik a csúnya sigma vírussal fertőződtek. Az emberi faj védelmében Zero összeáll az Ellenállással (pontosabban egy Sherry nevezetű leányzóval) és megkezdődik Gonoszék alapos elpáholása. Ha minden jól megy, nagyjából az ehavi Konzol megjelenésével egy időben jön ki – az óceán túlsó partján. Volt aztán autóverseny is: a **Group S Challange** nem sokban különbözött a más cégeknél látott hasonló autós mókáktól. Rengeteg drága autó (rövid ízelítő: Camaro SS, Corvette Z51, Viper GTS, S7, Mustang Cobra R, Lotus Esprit V8, RUF CTR2, RUF RGT, Honda NSX Type S-Zero, Mitsubishi GTO Twin Turbo), egzotikus versenylokációk (a Shibuya negyed Tokióban, Monaco, vagy egy Surfer's Paradise kódnevű tengerparti szakasz), közepes fizikai modellezés, viszonylag látványos grafika (a hátterek nem néztek ki olyan jól, mint a GT4-ben, de hát semmi más nem néz ki olyan jól :-) – egyszóval nem volt vele semmi baj. Xbox-ra jön, idén szeptemberben. Kint volt még a **P.N. 03**, és a **Chaos Legion** is – de ezekről már beszéltünk sokat korábban, és azóta bizony nem sokat változtak (meg is jelentek Japánban, az import Chaos Legionnel már játszottunk is itthon), azaz itt most nem írunk róluk külön. A **Viewtiful Joe** viszont mindenképpen megérdemel pár szót: a Capcom standján ki lehetett próbálni a játékot, és azt kell, hogy mondjuk, hogy igazán élvezetes darab a kicsike! Egyrészről átkozott stílusos (teljesen úgy néz ki, mint egy 2D beat'em up, pedig poligonokból áll az egész) másrészt meg marha jól ki van találva: a szupererőnket csak meghatározott ideig alkalmazhatjuk, ha ez kifogy, akkor visszaváltozunk normál Joe-vá, és futhatunk az ellen elől. Tisztára úgy néz ki a játék, mint valami megelevenedett képregény (Comix Zone Megadrive-on, valaki?), és a játékmenet kitűnően illeszkedik ehhez a vizuális stílushoz (vagy fordítva). Japánban június végén jelenik meg GC-re, alig várjuk, hogy ráteshessük a praclink egy példányra.


MEGAMAN NETWORK TRASMISSION



MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 BLUE AND WHITE


MEGAMAN ZERO 2


GROUP S CHALLENGE


GROUP S CHALLENGE

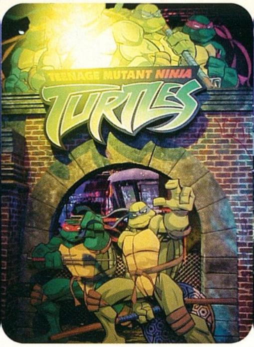


P.N. 03


CHAOS LEGION


VIEWTIFUL JOE










METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER


METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER


METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER


METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

KONAMI

A *Konami* stand szokásosan hatalmas volt, és szokásosan rengeteg játékot zsúfoltak össze rajta. Ha jól számoltuk, akkor közel húsz konzolos cím volt kiállítva – talán csak a konzolgyártóknál lehetett több játékot látni (ők ugye válogatott third party címeket is promótáltak, nem csak a belső fejlesztéseiket).

Nem bírjuk megállni, hogy ne a **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**rel kezdjük a Konamis játékzuhatag bemutatását. Már az E3 előtt pár nappal napvilágot látott egy rövid videó-részlet a játékból (Snake a dzsungel közepén géppuskázza vadul az ellent), melynek alapján (szinte) mindenki elkönyvelte magában, hogy az MGS3 szakít a hagyományokkal és ezentúl inkább az akcióra alapoz (az egyik netes magazin mókás kedvű munkatársa rögtön át is keresztelte a harmadik epizódot *Rambo: War is Fun*ra :-) Elkezdődött az Expo, és a Konami sajtótájékoztatón bemutatták a teljes, tizenkét perces videót, ami durván rácáfolt a korábbi feltételezésekre. Az MGS3 megmaradt „tactical espionage action"-nek, azaz a rejtőzködés, a taktika és csendben gyilkolás pont olyan nagy szerepet játszik benne, mint az előző részekben. A videón kívül gyakorlatilag semmit nem árultak el a játékról (illetve Kojima-san említett pár dolgot a kiállítás után, ezeket az infómorzsákat majd a megfelelő helyre fogjuk beszúrni), így kénytelenek vagyunk az ott látottakra hagyatkozni. A játék egy hatalmas, trópusi jellegű erdőben játszódik (legalább is a nagy része, állítólag a 2/3-a), Snake ide érkezik le ejtőernyővel. Az erdőben csak úgy hemzsegnek az orosz katonák – hősünk meg persze egyedül lesz kénytelen dacolni a teljes hadsereggel. A korábban alkalmazott trükkökön kívül új huncutságokkal bővül az arzenál: csapdákat állíthatunk, a fák lombjai közül ugorhatunk az őrökre (vigyázva a testi épségünkre: ha túl magasról rugaszkodunk neki, könnyen lábunkat törhetjük), és persze új fegyvereket (a géppuska remeknek ígérkezik) is bevethetünk. Kojima elárulta, hogy igen nagy figyelmet fordítottak az ellenfelek mesterséges intelligenciájának finomhangolására – az őrök kifinomult hallással rendelkeznek, ezért nem tanácsos például faágra lépni, vagy zörgő avaron lopkodni, mert meghallják. A grafikával kapcsolatban most elsüthetnénk a szokásos „mindent kicsikartak vizuálisan a PS2-ből, ami csak kicsikarható" szóláncot – nem tesszük, pedig ebben az esetben valószínűleg ténylег így van. Az erdő vegetációja lemászik a képernyőről, a fény/tűz/robbanás effektek gyönyörűek, Snake iszonyatosan dögösen van kidolgozva, szóval csak sikerült túltenni a máig szépnek mondható MGS2-őn. A játék sztorija jelenleg nagy kérdőjelek halmaza! (Miért az oroszok ellen nyomulunk? Miért beszél a narrátor a trailerben „két nagyhatalom harcáról"? Mire utalnak a videó közepén felvillanó évszámok, és miért az 1960-as éveket idézi mindegyik, mikor Snake akkor elvileg még nem is élt? Miért mondja Kojima, hogy „vissza akarnak térni a gyökerekhez?") Találgatni most nem fogunk, pláne azután nem, hogy Kojima-san az MGS2 trailerével annak idején az egész világot, és a komplett gamer-sajtót sikeresen átverte. Egy fontos kérdésre viszont tudjuk a választ: mit jelent az alcímben szereplő Snake Eater? Nos, a hatalmas erdőben valahogy életben kell maradnunk, és ehhez a táplálkozás is hozzá tartozik – a napi betevőt vadállatok levadászásával szerezhetjük meg. A bemutató filmecske egyik legdögösebb jelenetében Snake éppen egy kígyót és egy halat fogyaszt el nyersen: újabb adalék hősünk kőkemény imidzséhez... :-) 2004-ben jön, kizárólag PS2-re. A Konami másik Metal Gear játéka a Gamecube-exkluzív **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** volt. A Twin Snakes ugyebár az MGS első részének remake változata, teljesen felújított grafikával, a *Silicon Knights* (Eternal Darkness) fejlesztésében. Mi változott? Elsősorban játék kinézete, az ugyanis nagyjából az MGS2 színvonalán mozog (pár apróságot fejlesztettek rajta, hozzáigazítva a GC képességeihez), és a lehetőségeink tárháza is jelentősen kibővült (a második epizód által behozott játékmenetbeli újítások kerültek bele: függeszkedés, first person célzás, túszejtés). Az összes átvezető animációt újrakreálták Ryuhei Kitamura (Kojima-san kedvenc japán filmdirektora) rendezésében –állítólag eddig soha nem látott filmeket is kapunk. A fejlesztést Hideo Kojima és Shigeru Miyamoto napi szinten közösen felügyeli (ilyen sem nagyon volt még a játéktörténelemben!). Amerikai megjelenés 2003 november elején. Maradjunk még egy kicsit a Kojima-projecteknél. A mester korábban *Boktai: Our Sun* néven ismert GBA-s játéka új angol alcímet kapott, így ezentúl **Boktai: The Sun is in Your Hand**ként fogunk rá hivatkozni. A Boktairól is értekeztünk már korábban, ez az a játék, amihez egy fényszenzor van kapcsolva – most végre kiderült, hogy mire is kell az szenzor. A Boktaiban egy fiatal vámpírvadászt alakítunk, aki az apjától örökölt napfény-fegyverrel (cool neve van: Gun Del Sol) az élőhalottak teljes kiirtását tűzte ki célul maga elé. Alapjában véve egy standard akció-RPG-ről van szó, néhány nagyon eredeti ötlettel megszórva. Ilyen például Otenko, a Nap küldötte, aki velünk vándorol, és folyamatosan kikérhetjük a tanácsát a továbbjutást illetően. A szenzor a dungeonökben játszik nagy szerepet: ha a szobában játszunk, akkor meg kell keresnünk a speciális fegyver-feltöltő helyeket, ahol ismét adhatunk egy kis kakaót a Gun Del Solnak. Ha kint vagyunk a napon, a fegyver folyamatosan töltődik. A főellenfelek legyőzésénél ráadásul KÉNYTELENEK leszünk a szabad levegőn játszi – az ő legyőzésükhöz szükséges speciális fegyverek kizárólag napenergiával működnek. A szerkentyűt nem lehet lámpával átverni (többen próbálták, nem sikerült), tényleg a jó öreg hagyományos napfényre van szüksége. Még idén kijön, remélhetőleg nálunk nem télen jelenik meg! :-) Két Castlevania játékkal találkoztunk Konamiéknál, az egyiket, a GBA-s **Aria of Sorrow**-t már ismertük jól (korábbi hírrovatunkban foglalkoztunk is vele), a másikra viszont nagy érdeklődéssel vetettük rá magunkat: ez volt PS2-es **Castlevania: Lament of Innocence**. Az új vámpírvadászat főhőse a legősibb Belmont, Leon – a játék a XI. században játszódik. Leon éppen házasságra készül, mikor kedvesét, a bájos Sara-t a gonosz Drakula gróf ragadja magához – indulhat az élőholtak felszalámizása. Amit az E3-on prezentált rövid demoban láttunk: a játék természetesen teljesen 3D-s, Leon a klasszikus alapfegyvert (korbács) alkalmazta, és a másodlagos fegyverek (kereszt és kristály) is ismerősek voltak korábbról. Hősünk nem csak fegyveresen harcol, hanem ugrásból nekilendülve rúgni is tud – ez utóbbi egész jól néz ki. A játék grafikájától az első látásra nem voltunk elájulva: Leon még rendben volt, de a környezetre még ráfért volna a csiszolás, és az ellenfelek poligonszáma is kúszhat-


METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES


METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES


METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

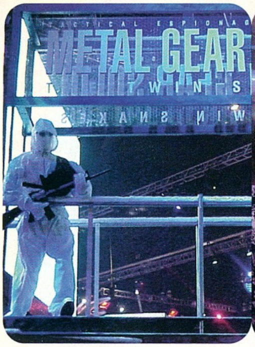

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES


BOKTAI: THE SUN IS IN HAND

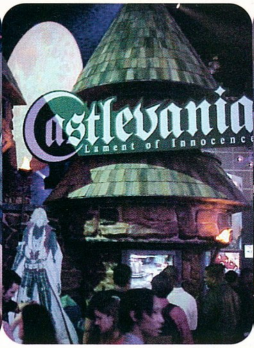

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE


CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE


FIREFIGHTER F.D.18







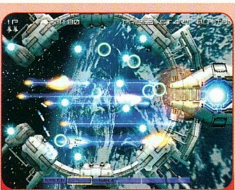




FIREFIGHTER F.D.18

na egy kicsit feljebb. Negyed óra szörnypüfölés után azért megbarátkoztunk a látvánnyal. A zene ellenben piszok jó volt – mint később kiderült, a Symphony of the Night zeneszerzője, *Ayami Kojima* az elkövető. PS2 exkluzív anyag, novemberben várható. Ahogy a LucasArtsnál az Armed and Dangerous volt a titkos kedvencünk, úgy a Konaminál a **Firefighter F.D.18**-ra tettünk volna pénzt (ha lóversenyen lettünk volna :-) A Firefighter főszereplője egy Dean McGregor (naná hogy skót származású) nevű tűzoltó, aki a cserfes riporter csajszival, Emilie Arguette-el karöltve a nagyvárosban történt titokzatos robbanások (robbantások?) ügyében nyomoz. A játékban jó sokszor kell kilátogatnunk tűzesetekhez, itt a tűz eloltásán kívül a bent rekedtek kimenekítése is a mi reszortunk lesz. Ami nagyon tetszett: az egész játék NAGYON moziszerűen van prezentálva, erősen emlékeztetve minket a Backdraft (Lánglovagok) című kilencvenes évekbeli tűzoltós klasszikusra (még a zenéje is hasonlít ahhoz). A grafikai oldal is bejövős volt, nem mernénk rá megesküdni, hogy az MGS3-höz fejlesztet motort használja, de helyenként eléggé sok volt hasonlóság…

Sajna még elég sokat kell várni, 2004 februárja van megjelölve premierként – egyelőre csak PS2-re. Ha már a titkos kedvenceknél tartunk: a **Gradius V** is ott figyelt a Konami standján. A sorozat ötödik tagja abszolút hű maradt az elődök játékmenetbeli alapjaihoz, ugyanazt az upgrade rendszert keveri elképesztően gyönyörű poligon-alapú grafikával – miközben maga az akció megmaradt a második dimenzióban. Az ellenfelek (különösen a boss-ok) dizájnja telitalálat, és a játék megőrizte a villámgyors reagálást igénylő dinamizmust, ami az előző epizódokat is jellemezte. Ikaruga/R-Type Final/Gradius V – shoot'em up-ok második reneszánsza jön? Jön bizony, méghozzá 2003 végén, PS2 exkluzívként! A rétegjáték után csapjunk bele egyenesen a mainstreambe: a Konami és Todd McFarlane úr sajátos árukapcsolásának (játékot az akciófigurákhoz) eredménye a **McFarlane's Evil Prophecy**. A játékból nem sokat mutattak, de a lényeg azért kiderült: a Gonosz Prófécia a 19.-ik század elején játszódik, mikor hat nagy erejű gonosz (Drakula, Frankenstein, a Farkasember, a Voodoo Királynõ, a Mélytengeri Szörnyeteg és a Múmia) szövetkezik a világ elpusztítására – ezt persze a négy karakter közül kiválasztható szörnyvadász protagonistánk nagyon nem nézi jó szemmel. Tipikus mészárolós-darabolós 3rd person akciójátéknak tűnt a dolog, közepes grafikával és két játékos együttes nyomulását lehetővé tevő multiplayer opcióval. A közepes játék alapjául szolgáló akciófigurák (a hat gonoszt ábrázolják) viszont jól néznek ki, az 576 Shopokban/576 Onlinenon is kaphatók (ez itt a reklám helye :-) Az Evil Prophecy a PS2-őt favorizálja, és november közepén kerül majd a boltok polcaira. Az IGAZI horrort a ***Silent Hill 3*** nyújtotta – de erről Dae kolléga pont ebben a számban értekezik, át is ugorjuk hát. Az E3 után szivárgott ki a hír: a Konaminál már dolgoznak a *Silent Hill 4*-en, ami új, fejlesztett grafikus motort használ majd (lehet azon még az SH3 után fejleszteni?). A SH3 engine-jét egyébként egy új, egyelőre titokban tartott játék is használja majd. A pokol bugyraiból röppenjünk fel a felhők fölé: a Konami repülős szériájának (korábbi részek: DC és PS2) harmadik epizódja, az **AirForce Delta Strike** érdekes keverékét adja a szimulációnak és a nagypályás akciónak: a játék elején húsz különféle tulajdonságokkal felruházott pilóta közül választhatunk, hogy aztán 60 misszión (ezek között lesznek a kozmoszban játszódók is) keresztül repítsünk magunk a győzelembe – a sztori állítólag mind a 20 karakternél különbözni fog. 100 légi járművet lovagolhatunk meg, köztük olyan finomságokkal, mint a második világháborús Zero, vagy a Gradius szériából importált (!) Vic Viper. Újabb PS2 megjelenés, idén novemberben. A repülős akció után lássuk az igazi pofozkodást. Ki lehetett próbálni az állattá átváltozós Blooady Roar sorozat legújabb darabját: a **Bloody Roar 4** (PS2) grafikailag nem sokat fejlődött az előző rész óta, viszont a választható karakterek száma megnőtt hárommal (oké, ez azért nem túl nagy újítás), és a játék „development mode"-jában a harcok során szerzett pontokat elosztva javíthatjuk a harcosunk statisztikáit (EZ az igazi újdonság). A **K-1 World Gran Prix** (ez nem új játék: Japánban 2001-ben jelent meg, csak a Konami most döntött az amerikai kiadása mellett) elsőre elég bugyuta kick-boxos anyagnak tűnt sok licencelt versenyzővel, de jobban megnézve már nem is tűnt olyan rossznak. A játék erőssége a meglepően jól megoldott, és sok taktikázásra lehetőséget adó harcrendszere, ami a standard gombok mellett a jobb analóg kart is intenzíven használja. Megjegyzendő platform és kiadási dátum: Playstation 2, július 9.


GRADIUS V


MCFARLANE'S EVIL PROPHECY


MCFARLANE'S EVIL PROPHECY



AIRFORCE DELTA STRIKE



BLOODY ROAR 4



K-1 WORLD GRAN PRIX



CY GIRLS

A **Cy Girls** a Takara híres manga/játékfigura szériáján alapul, a főszerepben két szexi leányzóval. Ice (egyes számú leányzó) inkább a technológiára hagyatkozik, és szívesen használ távolsági fegyvereket az ellenfelek eliminálására. Aska (kettes számú leányzó) viszont a ninja jellegű harcmodort részesíti előnyben, azaz ugrál, fut és kardokkal csapdos. Mindkét hölgyet irányítva különböző sztorivonalon (és pályákon) futhatunk végig – a csajok útja természetesen helyenként találkozik. A Cy Girls igazi faltól-falig akciójáték, ahol gondolkodni nem sokat kell, ütni/lőni viszont annál inkább. Még mindig PS2, ezúttal novemberi megjelenéssel párosítva. Közeledik az oldal alja, lássuk a maradékot: az eredetileg PC-re szánt (most Xbox-ra is átírt), Quake 3 motort használó, erősen sátánista beütésű akciójátéknak, az **Apocalyptica**-nak továbbra sem jósolunk nagy jövőt. Elég csúnyácska szegény, a sötét téma ellenére egyáltalán nem félelmetes a hangulata, és a bemutató videó alatt üvöltő B-kategóriás metálzene sem segített túlságosan az immerzióban. Most is találkozhattunk a Konami csokorba gyűjtött táncikálós anyagaival (**Dance Dance Revolution UltraMix** (Xbox) és **Dance Dance Revolution DDRMAX 2** (PS2)) plusz egy éneklős játékkal a **Karaoke Revolution**nel (a PS2 USB headset segítségével lehet énekelni, a játékot a mostanság popcsillagként is futó Jennifer Love Hewitt-al reklámozták, novemberben jelenik meg) is. A gyerkőcök és a gyerkőclelkű felnőttek – lásd Martin apu – a multiplatform (PS2, GC, Xbox) **Teenage Mutant Ninja Turtles**-nek (árkád stílusú verekedős anyag maximum négy játékos részvételével, cel-shaded grafika, semmi durva erőszak, az ütésekkor megjelenik a „Bang" buborék az éppen páholt karakter feje fölött) és a GC/PS2 párosra októberben megjelenő **Frogger's Adventures: The Rescue**-nak (Frogger barátnőjét elrabolják, a kiszabadítása során pedig végig kell ugrálnunk magunkat a játék kilenc, veszélyekkel és csapdákkal borított pályáján. Multiplayer is, négy résztvevő által játszható minijátékok formájában) fognak örülni.


CY GIRLS

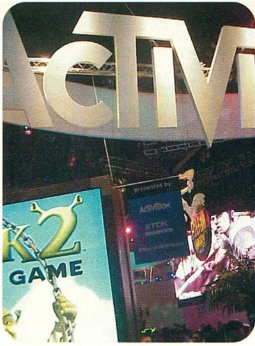

APOCALYPTICA

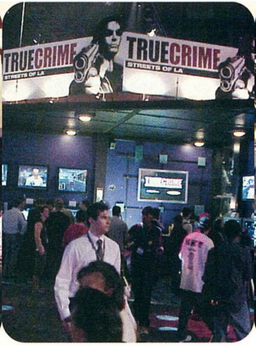


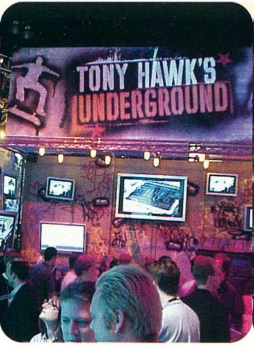
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

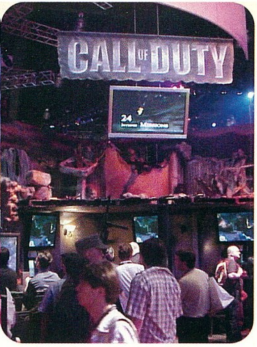


FROGGER'S ADVENTURES: THE RESCUE











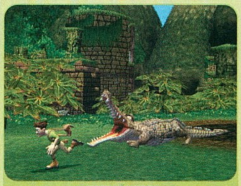
WAKEBOARDING UNLEASHED



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



PITFALL HARRY

ACTIVISION

Az *Activision* jó sok játékot hozott ki az Expóra (a konzolos kínálatuk 14 címből állt, és volt jó néhány pécés anyag is), ezért engedelmetekkel most eltekintünk a **Disney's Extreme Skate Adventure**, a **Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray** és a **Travis Pastrana's Pro MotoX** jellegű, erősen rétegjátékok részletes tárgyalásától, és inkább azokkal a stuffokkal foglalkozunk, amik megérdemlik a nyomdafestéket az újságban. Itt van rögtön a **True Crime: Streets of L.A.**, ami egy rendkívül érdekes Headhunter/Grand Theft Auto/Max Payne hibridnek ígérkezik. A játékban egy fiatal zsaru, Nick Kang bőrébe bújva vesszük fel a harcot a bűnözés ellen közel 100 misszión át. A missziók változatosak: mászkálhatunk gyalog, lövöldözhetünk az épületekben, vagy akár autóba/motorra pattanva üldözhetjük a rosszfiúkat. Az autókázós részek erős GTA-hangulatot árasztanak magukból – ripityára törhetjük az autónkat, kilövöldözhetünk a szélvédőn és hatalmasakat ugrathatunk. A belső terekben játszódó küldetések viszont inkább az MGS-Headhunter-Max Payne vonalat követik: igen széles fegyverarzenálból választva okozhatunk ólommérgezést az opponenseinknek (a kötelező John Woo-s két pisztoly persze itt is szerepel), lőszer fogytán pedig látványosan üthetünk/rúghatunk – a Payne bátyó kalandjaiban megismert bullet-time effekt itt is bejátszik, mondjuk a bemutató alapján nem egészen volt világos, hogy mi és hogyan korlátozza az alkalmazását. Az MGS-behatás a lopakodós részeknél figyelhető meg: itt nem akciózunk, hanem hátulról közelítve gyorsan kitekerjük a kiszemelt célpont nyakacskáját. A True Crime-ban Los Angeles korrektül lemodellezett másával találkozhatunk, a fejlesztő Luxoflux 230 négyzetkilométernyi területet kreált újra digitálisan műholdfelvételek és GPS adatok alapján. A grafika jeles, állítólag mindhárom konzolra külön, az adott platform sajátosságait figyelembe véve írták meg a játékot. Jön GC-re, PS2-re és Xbox-ra, méghozzá szeptember 16-án. A jó öreg Tony Hawkot sem hagyják békében nyugdíjba menni. A gördeszkás sorozat legújabb tagja szakított a számozással, és **Tony Hawk's Underground** néven kelleti magát. A névváltoztatás nem véletlen: az Underground radikálisan eltér a széria korábbi darabjaitól: először is lesz sztori mód (!), a játék teljesen urbánus környezetben játszódik (az egyik helyszínen a távolban még egy atomerőművet is felfedeztünk), a pályák hatalmasak, leszállhatunk a deszkáról, futhatunk (!), sőt csatornákon függeszkedhetünk (!) is, és ami a legmeglepőbb, még autót is vezethetünk! Mivel Activisonék csak egy rövidke videót mutogattak belőle, halvány lila fogalmunk sincs, hogy mindez hogy fog összeállni, de nagyon úgy tűnik, hogy a Neversoft gárdája a radikális változtatások útjára lépett, és (ha már úgy is ugyanazt a RenderWare motort használják) a GTA-hoz hasonlóan alaposan kinyitották a játékteret és a lehetőségeket. Az már csak apróság, hogy a saját szkennelt ábrázatunkat tudjuk majd a játékos-modellre húzni – ez utóbbi opció egyébként valamiféle netes kapcsolatot is feltételez. NAGYON kíváncsiak vagyunk, hogy mi sül ki ebből – 2003 november végén minden kiderül (gyk: ekkor jelenik meg, az összes „nagygépes" platformra). A **Pitfall Harry**-vel az Activision ahhoz a játékhoz tér vissza, amely a nyolcvanas évek legelején (még Atari 2660-on) megismertette a játékosokkal a cég nevét. Amit láttunk belőle, annak alapján nagyon jól sikerült átültetni a párpixeles dzsungelhős kalandjait a poligonkorba: Harry Dél-Amerikában tesz kirándulást, ahol 50 pályán keresztül vadászik kincsekre. Nyolc különféle környezettel találkozhatunk majd: lesz itt sűrű dzsungel, büdös mocsár, sötét sírkamra és persze jeges hegyvidék is. Hősünk nem csak ugrabugrálni tud, de verekszik is: a dzsungel és a hegyek lakóin kívül emberi ellenfelek is felbukkannak (az egyik jelenetben Harry egy vadul gránátozó ellenfél elől menekült). Abszolút gyerekbarát anyagra lehet számítani: nincsenek brutális haláljelenetek, amikor véletlenül beleszédültünk egy hatalmas alligátor szájába, ahelyett, hogy felfalt volna minket, széttátotta a száját, Harry a két fogsor között egyensúlyozott egy kicsit, aztán ugrott tovább. Jópofának néz ki az új Pitfall Harry, az ígéretek szerint nyáron (júliusban) lesz megvásárolható. A **Trinity: The Shatter Effect**et most átugorjuk (futurisztikus FPS a Gray Matter gondozásában – az 576 Konzol múlt havi számában olvashattok róla részletesen), az **X-Men Legends**-ről viszont mindenképpen szólnánk pár szót. A Raven által fejlesztett X-Menes RPG ugyanis veszett jónak néz ki: az egész játék küldetésalapú, a missziókat a Xavier-kastélyból indítjuk. Összesen 15 X-Men közül választhatjuk a számunkra szimpatikus csapatot (a játék elején még csak néhányan vannak, a többit a küldetések során kell összeszednünk). A harc valós idejű, mindig csak egy hőst irányítunk (váltogathatunk köztük akció közben is), a többi karaktert a gép irányítja. Hőseink különféle tulajdonságokkal is rendelkeznek: ezek egyik csoportja általános (a szokásos erő, ügyesség, intelligencia...), a másik pedig speciális, az adott X-Men mutáns képességeitől függ. Ennek köszönhetően már a csapat kiválasztásakor eldőlhet a küldetés sikere: az erősen harcolós missziókba tanácsos pl. Colossust magunkkal vinnünk, míg a puzzle-elemeket inkább Jean Gray tudja majd könnyen megoldani. A játék nagypályásan pusztítható helyszíneket vonultat fel, ez pedig NAGYON látványossá és dinamikussá teszi a harcot. Az Expón bemutatott verzió igen korai változat volt, az X-Men Legends megjelenésre még egy jó évet kell várniuk mindhárom platform tulajdonosainak. Maradjuk még egy kicsit a szuperhősöknél: a 2004-re tervezett kettes számú Spider-Man filmhez kapcsolódóan az Activison is készíti a tavalyi év nagy sikerű (nem volt megérdemelt az a nagy siker) Spider-Man: The Movie-jának folytatását, a **Spider-Man 2**-őt. A bemutatott korai verzió alapján, a fejlesztő urak odafigyeltek az előző epizódot ért sok kritikára, és több helyen javítottak a játékon. A legszembetűnőbb változás az, hogy most már nem a nagy büdös semmibe lőjük ki a pókfonalat, hanem keresni kell valami objektumot, amibe beleakaszthatjuk – ha távolabb lőjük ki, akkor nagyobbat tudunk lendülni. A korábbi normál ugrás mellé most bekerült egy un. szuper ugrás is – egy csíkot kell feltöltenünk, és már repülhetünk is át a háztetők felett. A harcrendszer is finomodott: az első részben gyakorlatilag kaotikus gombnyomkodásból állt az egész, most az ugrás és az ütések/rúgások kombinálásával finom kis kombók hozhatók össze. A kötött sztori vonal mellett (melyben a filmben szereplő Octopus mellett addicionális gonoszok – pl. Vulture és Electro – is feltűnnek), lehetőségünk lesz Manhattan szabad felfedezésére is – ilyenkor bonusz feladatokat gyűjthetünk össze és oldhatunk meg. Multiplatform megjelenés lesz, a film bemutatójával párhuzamosan 2004 júniusában. Nagyon keveset mutattak a **Shrek 2**-ből: ez szintén mozi-megjátékosítás lesz, és szintén jövőre, a filmmel együtt jön majd ki. A látottak alapján csak egy dolog tűnik biztosnak: a szamár megint szerepelni fog benne... Az Activision legjobban promótált játéka persze a PC/Xbox-os **Doom 3** volt, de azt már dicsértük eleget a Microsoft sajtótájékoztatónál – tessék azt még egyszer elolvasni. :-) Vizslaszemmel vizsgálgattuk Activisionék két új FPS játékát, a **Star Trek: Elite Force II**-t, és a nagyon fincsi küllemű **Soldier of Fortune II Double Helix**-et is, melyeket PC-ről portolnak át, jelen információink szerint csak Xbox-ra – persze ez még bőven változhat. Delegációnk majd' egy órát töltött a csodálatos, Második Világháborús, MoH-Private Ryan utánérzésű **Call of Duty: Finest Hour** nyüstölésével is, ami a kiállításon csak PC-n futott, de állítólag jön az Xbox-os változat is! Yeeeee!



PITFALL HARRY



X-MEN LEGENDS



X-MEN LEGENDS



SPIDER-MAN 2



SHREK 2



STAR TREK: ELITE FORCE II



SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

AZ 576 PICTURES BEMUTATJA

E3 2003 LOS ANGELES

"UNCENSORED" DIRECTOR'S CUT

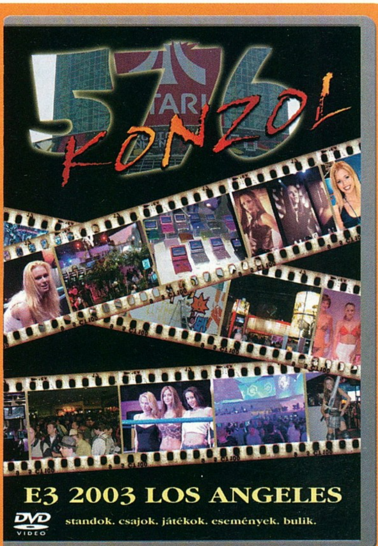
E3, AHOGY CSAK A BENNFENTESEK LÁTHATJÁK!

KAPHATÓ AUGUSZTUS ELEJÉTŐL!

MEGRENDELHETŐ POSTAI UTÁNVÉTELLEL A COMGAME 576 KFT-TŐL, 1329 BUDAPEST, PF: 24

A DVD-RE ELŐRENDELÉST FELVESZÜNK!
AZ ELŐRENDELŐK KÖZÖTT E3-AS NYEREMÉNYEKET SORSOLUNK KI!
A DVD VÁRHATÓ ÁRA 999,- FT

BŐVEBB INFORMÁCIÓT A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN TALÁLSZ



E3 2003 KÉPES BESZÁMOLÓNKAT KÖVETKEZŐ, JÚLIUS-AUGUSZTUSI, NYÁRI ÖSSZEVONT SZÁMUNKBAN FOLYTATJUK!

576 KONZOL SMS KVÍZ NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha részt akarsz venni a NOKIA, a BRAVOTEL és az 576 közös, többlépcsős SMS játékában, először a következő kérdésre kell helyesen válaszolnod:

Melyik év decemberében jelent meg először az 576 Konzol?

A 1997
B 1998
C 1999

Küldd el SMS-ben a KN kódot, majd egy szóközt követően a helyes válasz betűjelét a 1792-es számra (pl.: KN_A).

Nyerési esélyedet tovább növelheted, ha a játék során minél több helyes választ küldesz majd be!

Főnyeremény: egy színes kijelzős Nokia 3510i mobiltelefon.

További nyeremények: három darab játszható demo DVD.

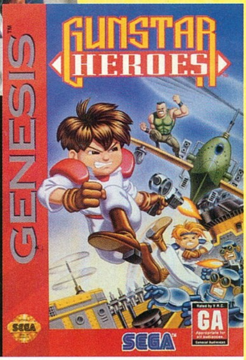
Az SMS ára 240Ft+ÁFA

Ügyfélszolgálat száma: 06-1-422-3490























PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

A TREASURE CÉG TÖRTÉNETE

Martin jól feladta a labdát, amikor közölte azon óhaját, hogy az e havi *Pixelhősök a poligonkorban* cikk a **Treasure** nevű japán cégről szóljon. Bár – mint azt az anyaggyűjtés folyamán megtudtam – játszottam már a fejlesztők néhány produktumával, a cég neve ennek ellenére csak a közelmúltban, az Ikaruga kapcsán rögzült az agytekervényeim közt.

A Treasure is egyike a sok „személytelen" japán vállalatnak, így magáról a cégről keveset tudtam kideríteni, nincsenek igazán nagy, közismert játéktervezők és programozók az ott dolgozó emberek között, semmi John Carmack, Yuji Naka, Shigeru Miyamoto, Peter Molyneux vagy Jeff Minter, ugyanakkor olyan számomra érdekesebb infók sem derültek ki, hogy a Treasure baráti körből, iskolatársakból vagy democsapatból alakult volna, mint rengeteg európai eredetű fejlesztőcég, például a Factor 5, Shin'en, Starbreeze, Remedy, Thalion stb. A legszemélyesebb dolog, amit megtudtam a bagázsról, az az, hogy sokáig a Konami egyik belső teamje voltak, olyan legendás és meghatározó sorozatokat indítottak el, mint a Castlevania és a Contra, majd 1993-ban volt valami hatalmas balhé, összezördülés a vezetőséggel, és ekkor kiváltak a Konamiból, hogy teljesen függetlien, saját cégként folytassák. Ekkor vették fel a Treasure nevet is. Emellett még az derült ki – bár valószínűleg ez senki számára nem hordoz hasznos információt, ahogy számomra sem –, hogy a cég elnökét Masato Maegawa-nak hívják, továbbá az, hogy a Treasure zenész csapatát többek között az alábbi egyének alkotják: Hitoshi Sakimoto, Robin Suchy, Nazo2 Unit és NON.

Bár a cég maga nem túl érdekes, az általa összehozott játékpaletta már sokkal inkább! Kezdjük talán a felsorolást azokkal a Konami játékokkal, amik még nem Treasure címke alatt jelentek meg, de amik fejlesztésében a cég magja már részt vett. Az első ilyen anyag a már említett **Castlevania** (Japánban eredetileg Akumajo Dracula) 1986-ban megjelent NES portja volt. A játék eredetileg ugyanis MSX-re jelent meg – persze lehet, hogy az eredeti játék és a többi port fejlesztésében is részt vettek, annyit tudok csak biztosan, hogy a NES verziót nekik köszönhetjük. Ez volt a mindenki által jól ismert mászkálós, verekedős, ostorcsapkodós játéksorozat első része.

A második játék, aminek fejlesztésében egész biztosan részt vett néhány későbbi Treasure-ös munkáskéz, az 1987-es **Contra** játéktermi játék 1988-as NES átirata volt, de persze ez esetben sem kizárt, hogy a játéktermi verzióhoz és más portokhoz is volt közük. Ez is egy legendás, közismert játék, egy pörgősebb mászkálós-lövöldözős anyag volt. A csapat ez után még megmaradt a Contra témánál egy ideig, az 1990-ben megjelent NES-es Super C-t is biztosan ők jegyezték, ami az 1988-as játéktermi Super Contra portja volt, továbbá a Contra III: The Alien Wars-t is, ami ha jól tudom eredetileg SNES-re jött ki 1992-ben, így ez már egész biztosan saját fejlesztés volt, nem átirat. A múlt hónapban tesztelt GBA-s Contra Advance egyébként ennek a száz százalékos portja volt, ezt nem említettem akkor a cikk jellege miatt.

Dolgoztak az arcok még a tudomásom szerint 1991-ben szintén SNES-en debütált, így szintén eredeti Castlevania IV-en, továbbá egy **Axelay** című SNES játékon is, ami egy évvel később került piacra. Ez utóbbi anyag volt az első lövöldözős játékuk, itt nyúltak bele először abba a témába, ami igazán megy nekik, és ami később *igazán* híressé tette a céget. Bár a játékhoz nem volt szerencsém, a screenshotok alapján úgy tűnik, egy roppant jó grafikájú anyag volt, melyben a képernyő felfele scrollozott, a perspektíva pedig egy kicsit be volt döntve, mint például az Iridion II-ben is.

Elérkeztünk a fordulóponthoz, a cég tehát 1993-ban önállósodott Treasure néven, és szakított is egy rövid időre a Nintendo gépekkel, ettől kezdve pár évig főleg a riválís Sega masináira fejlesztett. Ez évben két MegaDrive játékot hoztak össze, a *csodálatos* **Gunstar Heroes**-t és a **McDonald's TreasureLand Adventure**-t. Az előbbi egy Contra-szerű oldalra haladós, lövöldözős anyag volt, rajzfilmesebb, nagyon színes és ízléses grafikával, állítólag ez volt a **legjobb** ilyen jellegű játék a platformon, és már felvonultatott néhány 3D-s effektet is, ezt egyébként valamikor átírták MS-re, 1995-ben pedig GG-re is. Az utóbbi pedig egy nagyon színes, de átlagos platformer volt, ami látványban a Sonic-ot idézte erősen, és amiben Ronald McDonald-dal, a bohóccal kellett haladnunk, továbbá sok minijátékot játszanunk.

1994-ben szintén MD-re futott be a *frenetikus* **Dynamite Headdy** – ez a McDonald's TreasureLand Adventure-höz hasonlóan szabványosabb platformer volt, ám annál még sokkal színesebb és szebb, ebben egy olyan figurával kellett haladni, akinek a levegőben lebegett a feje (mint Rayman testrészei), ami támadóeszközként is hasznosítható volt, sőt amit le is lehetett cserélni menet közben hatékonyabb fejekre, innen származik a cím is. Még ugyanebben az évben portolva lett a játék GG-re is, persze ott a szűkösebb lehetőségek miatt gyengébb lett az anyag, továbbá állítólag erről a SNES-esek sem maradtak le, ők is kaptak valamikor egy átiratot, bár kiadási dátumot nem találtam, valószínűleg ez kicsit később jelent meg, mert a Treasure ekkor inkább Sega elkötelezett volt. Szintén 1994-ben készítette el a cég a **Yu Yu Hakusho** című játék MD verzióját (és talán a GG-t is, de valószínűleg a rengeteg folytatáson, a 3DO, NES és SNES verziókon nem dolgoztak), ez egy gyengébb grafikájú, egyszerűbb, arénás verekedős játék volt, amiben már négy játékos is bunyózhatott egyszerre, ez volt az egyetlen komolyabb érdekessége.

1995-ben továbbra is MD-re jöttek a Treasure anyagok, szám szerint kettő: az **Alien Soldier** és a **Light Crusader**. Az előbbi ismét egy Contra klón volt, hatalmas sprite-okkal, nagyon színes, csúcs grafikával, az utóbbi pedig egy 45 fokban elforgatott, izometrikus nézetű, logikai betétekkel fűszerezett akció-szerepjáték, amolyan Cadaver szerűség, határozottan ronda grafikával és állítólag nagyon unalmas játékmenettel.

1996-ban csak egy játékot hozott össze a csapat, a **Guardian Heroes**-t, ami már a következő generációs Sega gépre, a Saturn-ra jelent meg. Ez elég gyenge, középkori grafikával rendelkezett, és nagyon kevés színt használó, cel shade hatású 2D karakterekkel kellett benne verekedni különféle arénákban. Ami érdekessé tette, az az volt, hogy multi tap adapterrel akár hatan is gyepálhatták egymást benne.

1997-ben ismét két játékot fejezett be a Treasure, az egyik a **Silhouette Mirage** volt, ami Saturnra jelent meg, egy évvel később pedig PS-re is. Ez ismét egy hagyományos, 2D-s mászkálós játék volt, határozottan ronda példány. Azért egy apró újítást ez is bedobott a kalapba, a legtöbb ellenfél vagy a vörös Mirage, vagy a kék Silhouette (innen a cím) típushoz tartozott, csak pár főnök és a saját karakterünk, Shyna volt képes váltani a két típus között attól függően, hogy merre nézett, és Mirage-ként csak a Silhouette ellenfeleket lehetett lelőni, Silhouette-ként pedig csak a Mirage-okat. Ha pedig azonos típusú ellenfelet lőttünk meg, akkor ugyan nem ártottunk neki, de nőtt a muníciónk (ezekkel az érdekes ötletekkel később ismét találkozhattunk egy másik Treasure játékban is). A cég másik 1997-es játéka a **Mischief Makers** (Japánban Yuke Yuke!! Troublemakers) volt, ez volt hosszú idő után az első kizárólag Nintendo gépre megjelent Treasure játék, ez már N64-re jött ki, igaz az erősebb 3D-s hardver ellenére ez is csak 2D-s platformer volt, ráadásul a Silhouette Mirage-hoz hasonlóan egy eszméletlenül ronda darab. Ebben egy Marina Liteyears nevű, zöldhajú robotlánnyal kellett akcióznunk, újra és újra megmentenünk egy professzort egy Dynamite Headdy-jellegű játékban, érdekesség, hogy ebben nem nagyon lehetett lövöldözni, inkább el kellett kapni, és jól megrázni az ellenfeleket.

1998-ban ismét csak egy Treasure játék látott napvilágot, az viszont máig is az egyik legemlékezetesebb, legnépszerűbb, a Saturnos **Radiant Silvergun**. Azt, hogy milyen jól sikerült az is bizonyítja, hogy nem csak otthoni konzolgépre jelent meg, de készült belőle játéktermi verzió is. Ez egy nagyon eltalált, felülnézetes, felfele scrollozó, 2D-s lövöldözős játék volt játékmenetre, ugyanakkor a háttér és az ellenfelek már nagyrészt valós idejű 3D-sek voltak, így az egész játék sokkal jobban élt, mint a hagyományos rajzolt háttér előtt fix animációs sprite-okkal operáló társai, az átvezető mozik pedig korrekt anime-ok voltak. Sokak szerint ez **minden idők legjobb lövöldözős játé-**

ka, sajnos ahogy az itt említett játékok háromnegyedéhez, ehhez sem volt szerencsém, hiába vagyok a shoot'em up játékkategória nagy szerelmese.

1999-ben érdekes helyzet állt elő, a cég beterítette a forrongó piacot, mindhárom aktuális csúcskonzolra készített egy-egy játékot. A **Rakugaki Showtime** csak Japánban jelent meg PS-re, és egyfajta négy játékos által is játszható gyenge partijáték volt, valahol a Bomberman és a Poy Poy között, tehát körbe kellett rohangálni egy arénában, és bombákkal dobálni a többieket, legyenek azok mesterséges intelligencia vagy egy haver által irányítva. Nem túl innovatív ötlet, nyilván ezért nem is jutott ki az anyag Japánból. Érdekessége még, hogy a grafikája nagyon eredeti és szörnyen elvont volt – olyan karaktereket képzeljetek el, amiket tényleg egy óvodás rajzolt ceruzával, majd zsírkrétával durván kiszínezett, végül pedig ollóval durván körbevágott (így a karakterek körül egy fehér sziluett is lógott), és ezek a kivágott, „überprimitív", 2D-s papírmasé figurák akcióztak 3D-ben össze-vissza, amolyan Parappa the Rapper szerű megjelenítéssel. A Treasure másik 1999-es játéka két rivális platformra is megjelent, DC-re és N64-re, ez a **Bakuretsu Muteki Bangaioh** (Sérthetetlen Bangaioh) címet kapta Japánban, nálunk pedig Banga-O-ként vált ismertté, és állítólag csak nagyon limitált, tízezres példányszámban került piacra Japánban. Ez az anyag egy klasszikus oldalscrollos lövöldözős játék volt, melyben egy Riki nevű sráccal vagy egy Mami nevű lánnyal kellett akcióznunk. Természetesen, ahogy azt megszokhattuk már a Treasure-től, az átvezető részekben itt is igazán őrült és dilinyós karakterekkel találkozhattunk, és a játékmenetben is volt egy kis újítás, totál mindent szét lehetett robbantani a pályán, és így kellett mindig megtalálni a pályafőnököt, melynek legyőzése után jött a következő szint a 44-ből.

2000-ben ismét két új anyaggal gazdagodhattak a Treasure rajongók, bár az egyikkel csak a japán N64 tulajdonosok, a **Tsumi to Batsu: Chikyu no Keishousha** (angolra Sin and Punishment: Successor to the Earth-ként fordították) ugyanis csak erre a gépre jelent meg, ebben az országban. Ez állítólag a Star Fox, a Panzer Dragoon, a Jet Force Gemini és a Contra egyfajta 3D-s keveréke volt, egy karakterrel kellett benne nyomulni (telekinetikus erővel rendelkező és időnként mechát is irányító fiatal fiúval vagy lánnyal – elképzelhető, hogy a Treasure-nél valaki látta a Neon Genesis Evangeliont, hehe) külső, Tomb Raider-es nézetben. A bejárható útvonal azonban végtelenül limitált volt, csak egy fix pályán lehetett mozogni, ezért ez nem is volt igazán 3D-s platformer, aminek első blikkre tűnt, hanem egyszerű lövöldözős és kardozós játék. Ettől függetlenül állítólag nem volt rossz, bár több helyen olvastam, hogy minden túlságosan alacsony poligonszámú volt benne, ugyanakkor a képfrissítés sem volt valami gyors, az alacsony framerate-et csak az dobta kicsit fel, hogy a viszonylag lassan váltakozó képkockák egymásba bluröztek. A cég másik 2000-res játéka a PS2-es **Silpheed: The Lost Planet** volt, erről viszonylag kevés képet és cikket találtam (bár volt a Konzolban is tesztelve), ezekből azt szűrtem le, hogy ez is egy többnyire vertikális, 2D játékmenetű lövöldözős játék volt, mint a Radiant Silvergun, ráadásul itt már totál minden valós idejű 3D-ben volt megjelenítve, ugyanakkor összességében kevéssel volt az átlag felett, nem volt akkora durranás.

2001-ben, ahogy az előző években megszokhattuk, ismét két játékot fejlesztett a cég, ekkor került piacra a PS2-es **Freak Out** (Amerikában a Stretch Panic, Japánban pedig a Hippa Linda címet kapta), továbbá elkészült a játéktermi **Ikaruga** is. A Freak Out-ról keveset tudok, egy nagyon elvont és igazán pszichedelikus grafikájú, 3D-s mászkálós játék, melyben a főhős egy olyan leányzó, aki szinte csak egy hatalmas, labdára emlékeztető, bukósisakos fejből áll, és egy kézből, amivel megragadja és kipukkasztja az ellenfél cicababák szilikon melleit. Egyes kritikák szerint unalmas és rövid, mások szerint remek darab volt, és ahogy a Treasure játékok többsége, a sok érdekes vizuális furcsaság mellett számos játékmenetbeli újítást is letett az asztalra. Az Ikaruga-t pedig gondolom senkinek sem kell bemutatni, a játéktermi verziót 2002-ben portolták a már gyakorlatilag halott DC-re is, majd idén befutott a remek GC változat is. Erről Reiker írt egy egyedi hangvételű cikket a februári Konzolba, az ő fordítása szerint az Ikaruga magyarul *Tarka Galambot* jelent. Ez a játék is egy vérbeli, felfele scroll-ozó, 2D-s játékmenetű, oldskool lövöldözős anyag volt, a Radiant Silvergun nem hivatalos folytatása. Technikailag valószínűleg magasan verte elődjét, itt is már tényleg minden 3D-s megjelenítésű volt a 2D-s gameplay ellenére, ahogy a gyengébbre sikerült Silpheed: The Lost Planet esetében is, ugyanakkor a legtöbb kritikus szerint mégsem sikerült letaszítania Saturnos elődjét a lövöldözős játékok trónjáról. Az Ikaruga is bemutatott egy érdekes újítást, már ha újításnak lehet nevezni azt, amit a cég a más jellegű Silhouette Mirage-ban már elsütött egyszer. Itt is az volt a lényeg, hogy minden objektum lehetett fekete vagy fehér, a főnökök és a játékosok tudták változtatni a színüket, és a lövedékek is olyan színt vettek fel, amilyen színű gép kilőtte őket. Ha velünk azonos színű lövedékbe futottunk bele, az csak jó volt nekünk, azonban ha ellenkező színűbe, vagy ütköztünk, az rossz. Az ellenfeleket – ha jól vettem ki a cikkből – ezúttal bármilyen színű lövedékkel pusztíthattuk, de a velük ellenkező színűek hatékonyabban büntettek, meg persze még volt számos hasonló trükk. Mint nagy shoot'em up rajongó, nagyon sajnálom, hogy lemaradtam erről a régimódi játékmenettel és igazán modern látvánnyal bíró remekműről is, komolyan gondolkozom rajta, hogy főleg emiatt veszek egy használt DC-t.

2002-ben a már említett DC-s Ikaruga mellett még két játékot hozott össze a Treasure, mindkettő GBA-ra jelent meg, az egyik a **Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream** volt, a másik pedig a csak Japánban megjelent **Hajime No Ippo: The Fighting!**. Az előbbi természetesen egy Tiny Toon rajzfilmlicencre épülő, hagyományos mászkálós-verekedős játék volt, olyasmi, mint a Teenage Mutant Ninja Turtles és a Golden Axe (tehát ha lenyomtunk egy képernyőnyi ellenfelet, kicsit mehettünk jobbra), sajnos még azoknál is limitáltabb, mivel csak oldalra tudtunk benne mozogni, előre és hátra nem. Támadásunk sem sok volt, a végtelenül korlátozott lehetőségek és a közepesnél is gyengébb kivitelezés miatt szerintem abszolút gyenge, unalmas anyag volt. A másik játék pedig egy teljesen hagyományos bokszjáték volt, olyan fajta, ahol nem oldalról láthatjuk a két küzdőfelet, hanem first person nézetben irányítjuk a figuránkat, az ellenfél pedig szemből jön nekünk. Ez viszonylag korrekt darab volt, de teljesen átlagos, semmiben sem kiemelkedő.

Végül pedig elérkeztünk 2003-ba, ez évben a már megjelent GC-s Ikaruga mellett két további nagy Treasure játék várható biztosan, de nem lehetetlen, hogy ezek mellett még egy-két kisebb GBA anyag is megjelenik. Az egyik nagy játék az e hónapban GC-re megjelenő **Wario World** lesz, sajnos olvastam olyan kritikát is, mely szerint hiába tűnik az anyag Mario 64 szerű frankó platformernek, valójában egy gyengébb, 3D-s Teenage Mutant Ninja Turtles és Golden Axe szerűség lesz, melyben sok RPG-hez hasonlóan a semmiből tűnnek elő az ellenfelek, és mindig le kell nyomni őket, hogy pár lépést haladhassunk tovább. Persze lehet, hogy a végeredmény teljesen más és sokkal jobb lesz, az általam olvasott cikk egy olyan kritikus tollából származik, aki egy korai verziót tesztelt az E3-on. A másik várható nagyobb dobás a PS2-es **Tiny Toons: Defenders of the Universe** lesz, amiről még nem tudom, hogy mikor jelenik meg, de az már biztos, hogy Tiny Toons rajzfilmlicencre fog épülni, és olyasmi partijáték lesz, mint a Rakugaki Showtime.

Az említetteken kívül persze lehettek még további, kevésbé ismert, csak Japánban megjelent Treasure produktumok is, a hivatalos, csak japán nyelvű site-on is kiszúrtam egy olyan játékot, amire sehol máshol nem találtam utalást. Mivel sem screenshotok nincsenek mellette, sem japánul nem tudok, hogy a leírásából kihámozhassak valamit, nem vagyok benne biztos, de úgy tűnik **As Issyo** lehetett a játék címe, és valószínűleg egy MD-s, homoszexuális (hogy politikailag korrekten fejezzem ki magam) játék volt, a két illusztráción legalábbis egy csont meleg srác látható. A játékok mellett a cég egyébként rengeteg audio CD-t is kiadott, szinte minden játék soundtrackjét meg lehet vásárolni külön: a Radiant Silvergunét, a Silhouette Mirage-ét, a Mischief Makers-ét, a Guardian Heroes-ét, az Alien Soldierét, a Yu Yu Hakusho-ét, a Dynamite Headdy-ét és a Gunstar Heroes-ét is. Ez persze nem újdonság, Japánban szinte minden játékhoz jelenik meg audio CD, talán ott ezek a termékek is nagyon fogynak, és persze nyugaton is előfordul az ilyesmi, többek között Chris Hülsbeck is szinte minden játékához adott ki CD-t, sőt most még a GBA-s Iridion II-höz is jön egy Pink által komponált korong, lásd a játékról szóló cikket.

A Treasure tehát egy *érdekes* japán cég, ami főleg lövöldözős és mászkálós akciójátékokra szakosodott. Gyakran kísérletezik nagyon elvont grafikával, és időnként érdekes apró újításokkal is feldobja a klasszikus alapokra épülő játékait. Valószínűleg hozzám hasonlóan sokan vannak, akik a cég palettájáról csak kevés játékkal találkoztak, és sokáig a Treasure nevet sem jegyezték meg, hiszen a cég termékeinek kábé fele meg sem jelent Japánon kívül, ami pedig ki is jött, az mind viszonylag rétegjáték volt. Ugyanakkor, ha nem is nagyon nagy, de említésre méltó rajongótábora is van a cégnek, sokan tartják például a Saturnos Radiant Silvergunt minden idők legjobb lövöldözős játékának, ezért ha más jellegű anyagokban nem is, ebben a stílusban valószínűleg a Treasure az abszolút király!

Credo

(Gyűjteményembe keresem a Treasure Megadrive-os és N64-es játékait. Az ajánlatokat a martin@576.hu emailre, a szerkesztőség címére vagy telefonszámára várom! Martin)







A híres LAOX



Legújabb japán őrület: az intelligens bologató kutya



A mennyország kapujában



A Shenmue-ből ismert tojás-nyerő automaták



Az Enterprise űrhajó „parancsnoki ülőkéje"



Az úri közönség tesztel

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Szervusztok, a nevem Big. Hogy nem ismertek? Á, igazán senki sem ismer...
...egy kétéves ösztöndíjat az egyik ismertebb tokiói egyetemen...
...a kézipoggyászba raktam a körömvágó ollót...
...megláttuk fentről a Szigeteket...
...nagyon elveszettnek éreztem magamat...
...egy Zen kolostorba kerültem!...
...lehet, hogy nem vagyok ide elég kemény csávó?...
...*heya-mawari*...
...szeretlek, José Armando!...
... az avatási szertartásra egy vasárnap délelőtt került sor...
...legközelebb kimerészkedünk otthonról és belevetjük magunkat Tokió forgatagába, hogy elzarándokoljunk a gamerek Mekkájának Kába-kövéhez, AKIHABARÁBA!

ÉS A MAI EPIZÓD

Fergeteges *Ohaiyou Gozaimasu* mindenkinek, itt Big beszél. Mint a fenti emlékeztetőből is kiderül, a múltkor megígértem, hogy ebben a számban végre megtudhatjátok, vajon elnyeri-e Dona Esmeralda a gazdag és jóképű José Armando del Flores de la Gaspacho y Mostradoras kezét. Valamint azt is, hányféle színben és kiszerelésben lehet elektromos WC-deszkát kapni Akihabarában.

TALÁN KEZDJÜK AZ UTÓBBIVAL...

Mint jó felfedezőhöz illik, először is utána olvastam a szakirodalomban, mit lehet tudni egzotikus úti célunkról, az *Otaku*-k vad törzsének hazájáról. Tehát, röviden:

Akihabara (Őszi Levelek Mezeje – becsszóra ezt jelenti!) Tokió „Városligete", az *Ueno Park* közelében található. A terület a második világháború után feketepiacként funkcionált, ahol mindenféle szedett-vedett rádióalkatrészeket, roncsokat, az amerikai hadsereg által elhullajtott elektromos alkatrészeket árultak. Az egészet nagyjából egy bolhapiac és egy MÉH-telep keverékeként lehetett jellemezni. A '60-as évektől a tranzisztorkorszakkal aztán elkezdődött Japán menetelése a high-tech világuralom felé, és Akihabarában kiépült a *Denkimachi*, ami később Electric Town néven lett világszerte ismert. A Villanyváros egy kb. 2 négyzetkilométeres terület, ahol egymás hegyén-hátán sorakoznak a kisebb-nagyobb boltok, standok, áruházak, mind-mind az elektronika Baál-jának szolgálatában. Akihabara az a hely, ahol a világon először jelennek meg a legújabb digitális kütyük és bizbaszok, játékprogamok és DVD-lemezek, mangák és animék. Akihabara a japán Otaku-kultusz igazi fellegvára!

Miután kellően belelkesedtem, Sir Edmund Hillary példáját követve, tapasztalt bennszülött vezetőket kerestem, akik elkalauzolnak eme neonfényes Mount Everestre.

Márton, itt tanuló magyar sorstársam sietett segítségemre, elbűvölő japán barátnőjével, Yukari-val és Masafune nevű számítástechnikus haverjával (akikről nagy meglepetésemre kiderült, hogy remekül beszélnek magyarul!). Vállalták, hogy „bevisznek a tutiba". És elérkezett a nagy nap...

NAGY NAP

Aznap kicsit megviselten ébredtem, ugyanis éjjel fél három körül egy újabb felejthetetlen helyi folklórélményben volt részem: egy igazi, 100%-ig autentikus, Made in Japan földrengésben... Hát, mit ne mondjak, érdekes volt, de nem hiszem, hogy repesve fogom várni a következőt. Van valami végtelenül rémisztő



„Csendes" vasárnap délután Akihabarában



Életnagyságú Terminátor fej – százezer yen



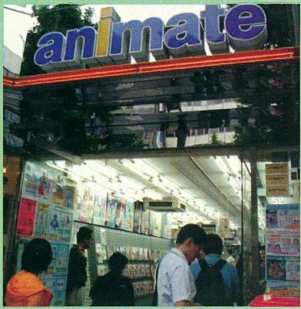
Ez a kedvencem – AsoBitCity



Este sem csökken a forgalom



Ez csak egy kis sarok egy boltban



Egy igazi NAGY manga bolt



FFXI – ez most a sláger!



Ezek már mind 3G mobilok!



FF Strategy Guide-ok

abban, hogyha megmozdul az ember lába alatt a talaj, elég nehéz elmondani, de valahogy rádöbben az ember, mennyire kicsi és törékeny a természet erejéhez képest, technikai fejlettség ide vagy oda... Azt hiszem, a japán mentalitásban sok mindent a földrengések ihlettek.

Na de kérem, egy Hillary-t (nem Clinton, te kis perverz!) nem riaszt vissza egy kis Apokalipszis (Mi, hogy szeretek túlozni? Éééén?!), úgyhogy rendíthetetlenül elindultam a JR Yamanote (itteni HÉV) vasútállomás felé. Útközben csak egyszer kellett megkérdeznem az útirányt, ami itt Japánban természetesen nem olyan egyszerű, mint hinnénk. Mivel egy minimális szinten már beszélem a nyelvet, azt gondoltam (ó én belga! :), hogy nem okozhat gondot a dolog. De! Azt már említettem, hogy a japánok még nincsenek igazán hozzászokva ahhoz, hogy hülye külföldiek állítsák meg őket az utcán kerékbetört japánsággal útbaigazításért könyörögve, így a reakciójuk sem éppen hagyományos. Az egyik standard válasz a „sajnálom, nem beszélni angol" – a japánul feltett kérdésre (!) – majd faképnél történő hagyás. Ennél is kellemetlenebb azonban, ha megértik, amit kérdeztünk, és példát akarnak statuálni velünk a hagyományos japán barátságosságból és segítőkészségből; ugyanis automatikusan feltételezik az eldadogott néhány szó alapján, hogy irodalmi szinten bírjuk a nyelvet. Egy ilyen „beszélgetés" kb. így hangzik (természetesen csak a kérdések valódiak, hisz a válaszokból általában egy kukkot sem értek):

-*Gajdzsin* (külföldi idegen, azaz Én): Öööö... Elnézést, állomás hol?

-*Nihondzsin* (azaz japán Úr/Hölgy): Mit tetszett kérdezni?

-Gajdzsin: Elnézést, állomás hol, izé ... van?

-Nihondzsin: Szóval maga is oda szeretne eljutni. Érdekes, mindig engem szólítanak le, lehet, hogy mert olyan bizalomgerjesztő kisugárzásom van? Persze, nálunk ez a családi neveltetés egyik következménye. Hiába, nincs párja a régi, hagyományos értékeken alapuló nevelésnek. Maga mit gondol erről?

-Gajdzsin: Öööö... Tessék?...

-Nihondzsin: Hát a hagyományos értékekről! Maguknál nyugaton is kiveszőben vannak a régi szokások? Én mondom, ezeknek a mai fiataloknak fogalmuk sincs a tiszteletről. Persze, látom maga is fiatal, kérem, ne vegye sértésnek!

-Gajdzsin: Elnézést... Nem érteni...

-Nihondzsin: Higgye el, nem is lehet ezeket megérteni! Mindig csak az a manga, meg a PS2... Még egy kimonóövet sem tudnak rendesen megkötni, hogy a teaszertartásról már ne is beszéljünk!

-Gajdzsin (kétségbeesetten): Öööö... Állomás?...Jobbra?...Balra?...

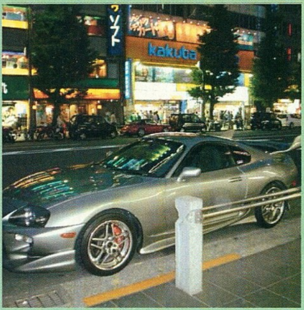
-Nihondzsin: Ja, az állomás... Jobbra.

-Gajdzsin: Nagyon köszön...

-Nihondzsin: Nem tesz semmit.

Hát igen, aki nem tud japánusul, ne beszéljen japánusul! Na de nem tesz semmit, meglett a vonat, és fél óra zötykölődés után leszállhattam az Akihabara állomáson.

Amint kilép az ember a szabadba, az élmény meglehetősen mellbevágó; Akihabara az első pillanattól frontális támadást indít az ember összes védtelenül maradt érzékszerve ellen. Hatalmas tömeg, dobhártyaszaggató dübörgés/csilingelés/kiabálás, a szem belefájdul a neon és egyéb vakító fények villódzásába. Óriási közhely, de attól még tény, hogy a Bade Runner (*Szárnyas fejvadász*) képi világát elsősorban Akihabara ihlette. A nagyáruházak és kisebb-nagyobb boltok teljes összevisszaságban, egymás hegyén-hátán sorakoznak, látszólag minden logika és ésszerűség mellőzésével. Az ember nem tud tíz méternél közelebb menni egy üzlethez anélkül, hogy vagy három eladó ne üdvözölné harsány IRASSSSHHHAIMASSSSEEEEE (Isten Hozott!) kiáltással. Persze lehetetlen tíz méternél távolabb kerülni egy bolttól anélkül, hogy egy másik hatósugarába ne kerülnél, úgyhogy a hangzavar egy közel-keleti bazár legjobb formáját is megszégyeníti. Ehhez jön még, hogy a nagyobb áruházak hangszóróiból folyamatosan a saját reklám-dalocskájuk bömböl, megállás nélkül. A „kedvencem" az Ishimaru-é, ahol valószínűleg a *Matrózruhás Iskoláslányok Zümmögőkórusa*



Ezzel járok suliba :)



Friss ropogós a GBA SP!



Irassshaimassseeee



Ishimaruuuu



Isten hozott a 21. században!



Itt kizárólag elektromos izét+bizbaszt árulnak



Laptopok minden mennyiségben



Lőgyakorlat Biohazard (Resident) fegyverekkel



Manga babák kicsiknek és nagyoknak

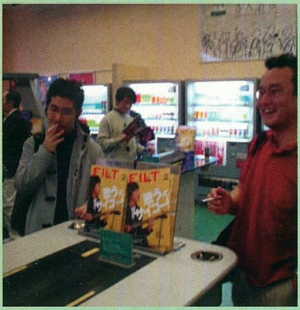
vinnyogja hihetetlenül magas hangon, hogy aszongya': Ishimaruuuu, Ishimaruuuuu, Ishimaru, Ishimaru, IIIIISHIIIIIMAAAARUUUUUUU! (Ennél a résznél szoktak betörni az ablakok.) De ha ez még mindig nem lenne elég, szinte minden komolyabb bolt bejáratánál áll egy megafonos ürge, aki egy forradalmi agitátor lelkesedésével üvölti az éterbe a cég legeslegújabb, ellenállhatatlan ajánlatait. (**Már most potyognak a krokodilkönnyeim! Martin**)

Hát igen, az első benyomások nem okoztak csalódást. Mártonékkal egy kávézóban találkoztunk, majd némi szíverősítő elfogyasztása után belevetettük magunkat a forgatagba. Mivel Márton éppen laptopot keresett magának, először a nagyáruházakat látogattuk meg. A LAOX, Softmap, Yamagiwa, Ishimaru kvartett tagjai meghatározó szerepet játszanak Akihabarában. Ezek tulajdonképpen hálózatok, mindegyiknek legalább öt-hat sokemeletes áruháza található a kerületben. Az egyes boltok között vannak specializáltak, mint pl. a **LAOX Mac**, ahol csak Macintosh gépeket és tartozékokat lehet kapni, vagy a **Softmap Amusement**, ami a videojátékok kincsesháza. De a klasszikus modell a „minden, amit bedughatsz a konnektorba" mottó alapján épül fel. Ezek az üzletházak tipikusan 6-7 emeletből állnak, és a légkondi-berendezéstől a digitális kamerán át a plazmatévéig minden elképzelhető elektronikus cikket tartanak, elképesztő mennyiségben és választékban. Mivel, mint Tokióban mindenhol, itt is nagyon kevés a hely, az árucikkek egymás hegyén-hátán, szinte áttekinthetetlen kupacokban sorakoznak, és ember legyen a talpán, aki elsőre megtalálja, amit keres. Az eladók segítőkészek, ámde csak japánul tudnak, kivéve a **LAOX Duty Free** áruházakban. Ezek kifejezetten külföldiek kiszolgálására szakosodtak, angol nyelvű operációs rendszerekkel (ami itt kifejezetten unikum!) és pofátlanul magas árakkal. Egy angol Windows-os Sony Vaio notebook itt „ÁFA-mentesen" pontosan a duplájába kerül a helyi piacra szánt, természetesen csak japánul tudó modelleknél!

Egyébként ezekben a boltokban találkoztam először nagy kedvencemmel, az elektromos WC-deszkával is. Igen, először én is azt hittem, hogy az egész csak egy vicc, és el nem tudtam képzelni, mi a fenét tudhat egy 50000 yenes klotyófedő, rajta az Enterprise űrhajó vezérlőpultját megszégyenítő konzollal. Nos, a mellékelt brosúra alapján igen sokat! Először is beprogramozhatod rajta a hátsó felednek legkellemesebb hőmérsékletet, ami valóban jól jöhet hideg téli reggeleken. Ezen kívül különböző mosó, szárító és szagtalanító-berendezések is helyet kaptak rajta, mind a becses testrész, mind a kagyló tisztán és frissen tartására. A legmenőbb modellekhez még távirányító is jár, hogy az anyuka/apuka azzal szabályozhassa gyermeke életének legintimebb mozzanatait is. Ezek után meri még valaki azt állítani, hogy a technika nem szolgálja az emberiség jólétét?!

A laptop beszerzése meglehetősen hosszú és fárasztó programpontnak bizonyult, úgyhogy utána pihenésképpen sétáltunk egyet Akihabara főutcáján. Szerencsénkre (?) éppen *Mikoshi*-fesztivált tartottak, amikor hagyományos viseletbe öltözött férfiak a vállukon hurcolják végig a városnegyeden a helyi sintó templom istenének hordozható szentélyét. Ennek hála akkora tömeg volt, amilyet nálunk csak a Budapest Parádé legkeményebb magjában lehet tapasztalni. Azt viszont meg kell adni, hogy ez az ősi látványosság érdekes kontrasztot alkotott a sci-fibe illő kulisszákkal. Egy idő után viszont kicsit besokalltunk, úgyhogy keresni kezdtünk egy csendesebb (ja, persze...:) helyet, ahova bemenekülhetünk. Ekkor botlottunk bele az egyik legfurcsább „szórakozóhelybe", amivel valaha is dolgom volt.

A neve **Smokers' Style**, de én magamban csak McCigi néven emlegetem. Ahhoz, hogy megértsük, mi is ez, tudnunk kell, hogy a japánok



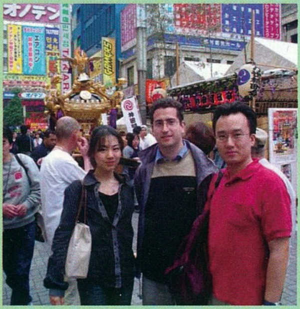
Masa-san demonstrálja a McCigi helyes használatát



Online játék – ingyen



Rajzfilmek csak felnőtteknek



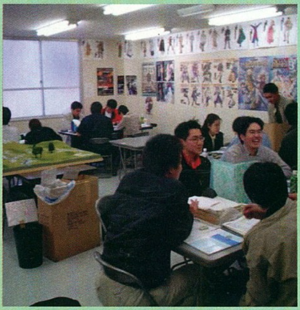
Sir Edmund Hillary serpa vezetőivel



Smokers' style, azaz McCigi



Softmap, a boltok boltja



Szerejáték-barlang



Tessék mondani, hogyér' az egérke kilója?



Yamagiwa

a világ egyik legnagyobb dohányosai. A japán dohányipar az amerikai után a második legjelentősebb. A bagózás egészen a legutóbbi időkig mindig és mindenhol teljesen megszokott és elfogadott dolog volt, azonban az ezredforduló környékén, a világtrendnek megfelelően itt is gomba módra kezdtek elszaporodni a „No Smoking" táblák. Hovatovább már sem a munkahelyén, sem otthon, sem az éttermekben nem gyújthat rá a jobb sorsra érdemes *sarariman*. Mivel azonban Japánban semmilyen igény nem maradhat kielégítetlenül, feltalálták a McCigi-t, azaz a dohányzó gyorsbüfét. Ez pontosan úgy néz ki, úgy van berendezve, és úgy is működik, mint bármelyik hamburgerfaloda, viszont az itteni menü csak és kizárólag mindenféle márkájú cigarettából áll. Az ember bemegy a Smokers'-be, vesz egy csomag szűrőtlent a falnál sorakozó automatákból, és a beépített hamutartókkal felszerelt asztaloknál kulturált körülmények között égetheti szénné a tüdejét. *Masa-san* rögtön ki is próbálta a létesítményt, mi pedig hanyatt-homlok menekültünk ki a tömény nikotinfelhőbe burkolózó helyiségből.

Némi felfrissülés után folytattuk a körutunkat. Innentől kezdve én vettem át a vezetést, természetesen a videojátékok irányába terelve kis csapatunkat. **Nos, a legenda igaz, Akihabara valóban a gémerek paradicsoma!** Az összes nagyáruház szentel üzleteket eme nemes szenvedélynek, és rengeteg független kisebb-nagyobb bolt is működik. A választék elképesztő, természetesen megtalálható az összes olyan újdonság, amiről nyugaton legfeljebb előzeteseket olvastatok, ezen kívül észveszejtő mennyiségű retro anyag, hihetetlenül jó árakon (Neo-Geo 15,000 yen, Dreamcast 6000, eredeti SNES kártyák 1-2 ezerért). A PS2 viszont érdekes módon gyakran hiánycikk, köszönhetően az óriási keresletnek. Kár, mert amúgy még metálrózsaszín (*Cseresznyevirág*) színben is létezik. Ezen kívül persze annyi manga és anime sorakozik a polcokon, hogy a Holdat is ki lehetne tapétázni velük. Azonban egy fontos figyelmeztetés mindenkinek, aki most arra készül, hogy eladja a nagymamáját szervkereskedőknek, és sürgősen Akihabarába utazzon bevásárolni: MINDEN JAPÁNUL VAN! Ez különösen az RPG-k és mangák élvezetét teszi az átlagos halandó számára totálisan lehetetlenné, akármilyen csábító is az FFX-2 fél évvel az EU-megjelenés előtt.

Azért a magamfajta szegény *gajdzsinnak* is akadt vigasz, mégpedig a fantasztikus AsoBitCity képében. Ez a Mammut-üzletház méretű csodapalota 8 emeleten kápráztat el mindenféle jóval, és egy külön importszekcióban angol nyelven is megkapod a programokat (persze csak miután megjelentek). A legjobb az egészben, hogy mindent kipróbálhatsz; az összes konzolnak saját szekciója van, ahol nagyképernyős TV-ken nyomhatod a legfrissebb stuffokat, a PC részlegben hatalmas hálózati arénában játszhatsz ingyen, a Resident Evil S.T.A.R.S. replikafegyvereit pedig egy profi kis lőtéren tesztelheted. Több emelet is meg van pakolva mindenféle videojátékkal kapcsolatos finomsággal: könyvtárnyi méretű strategy guide és soundtrack gyűjtemény, akciófigurák minden valaha is megjelent animéhez, filmhez és játékhoz (a kedvencem a tökéletesen élethű Terminátor-fej), replikafegyverek nagy választékban, valamint olyan furcsaságok, mint például a méregdrága, állítólag intelligens bólogató kutya/macska/majom figurák. Ne kérdezzétek, mire valók... Az alagsorban, mint mindenhol, itt is a „felnőtteknek szóló" mangák boltja található, a választék irdatlan, viszont minden drága és érthetetlen (na jó, a lényeget lehet érteni), de az nem igazán ér meg 5-6 ezer yent. Természetesen mesélhetnék még oldalakon keresztül, de nem akarom tovább rabolni a helyet a képek elől, amikköztudomásúlag egyenként száz szóval is felérnek. Viszlát legközelebb, amikor is Tokió többi kerületét vesszük szemügyre egy gyorstalpaló gajdzsin-tanfolyam keretében.

Big

SOULCALIBUR II

Nem is olyan régen történt, hogy kisebb megmérettetést „szerveztem" (TAO FENG teszt) az X-en megjelent verekedős játékoknak. Erről a bajnokságról sajnos hiányzott egy résztvevő, „akiről" tudta mindenki, hogy a legesélyesebbek között van, de a szomorú az volt, hogy bármennyire is jó induló lett volna, nem tudott részt venni a nagy küzdelemben. A mérkőzés így is rendben lezajlott, a nyertesek is megvoltak...de majdnem biztos, hogy azért csalódottak is voltak a nézők. Én is az voltam. Tudtam, hogy hiányzik, tudtam, hogy ott kellene lennie. De csak most ért ide. Az, „akiről" beszélünk, nem más, mint a Tekken, DOA páros melletti egyetlen vetélytárs a műfajon belül, legyen szó bármilyen géptípusról. SOULCALIBUR. Így...nagy betűkkel. Máshogy nem is lehet írni egy ekkora kaliberű játékról.

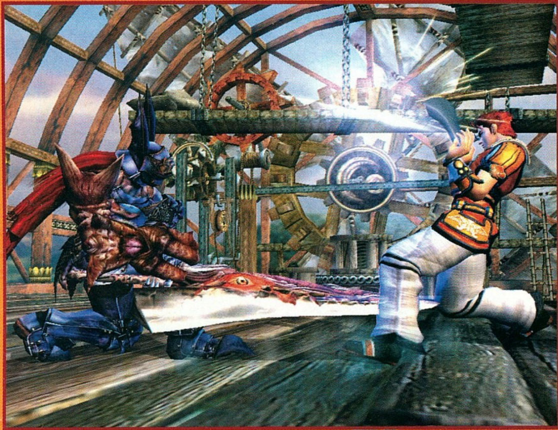
Legelső megjelenése még Soul Blade (illetve Edge) néven lett publikálva a játéktermekben, illetve az egyes SONY gépen. Siker volt. Nem is kicsi. A Tekken második részének egyetlen vetélytársaként lett elkönyvelve. Vicces, hogy ugyanattól a cégtől jött ki mindkét korong. NAMCO. Nagybetűvel. Most is tudnak valamit az ottani srácok, de abban az időben, amiről mi most beszélünk, félistenként tisztelték őket a játékosok. Azóta sajnos rengeteget változott a világ, ebbe pedig beletartoznak a tisztelt fejlesztők is, de szerencsére bennük még mindig nem kellett akkorákat csalódnunk, mint másokban.

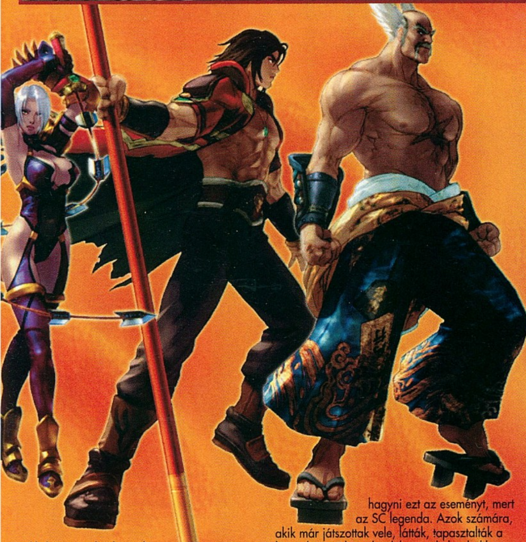
Szóval...miért volt ennyire nagy dolog az SB?

1. Jók voltak a karakterek. Túlnyomórészt valóságos harci stílusok, fegyverek. Igen, voltak fegyverek, amik... **2**. ...amik aktívan kivették a részüket a csatában. Koptak, rongálódtak. Elveszítésük után pusztakéz. Senki ne mondja, hogy nem ötletes, mert annak megrágom a fülét! Én soha nem voltam Tekken rajongó. Nekem a DOA, SB (SC) vonal volt az etalon. Majd megtudjátok, miért. **3**. Alapértelmezésű lehetőségek...úgymint, árkád, idő elleni, na meg a többi megszokott pont. Ráadásként pedig egy különleges, történetes kaland jellegű harc, ami az Edge Master névre hallgatott. Itt egy térképen kellett mászkálnunk ide-oda, harcolni mindenkivel, az eredmény (nyeremény) nem volt más, mint rengeteg extra. Nos... Ez egy régi darab (1997), hagyjuk meg inkább szép emléknek. Viszont ha ugrunk egy kicsit az időben, akkor olyat tapasztalhatunk, ami még ma is csodaként emlegethetünk. Ez nem más, mint a folytatásként definiálható, de átkeresztelt SoulCalibur (egyben írva). Ez a műalkotás a bőven jobbsorsra érdemes (internet, 128 Bit, rengeteg speciális tulajdonságot magában rejtő) DC-re jelent meg, méghozzá nem is sokkal a gép kiadása után. A sajtó, a hétköznapi kontroller szaggatók...mindenki elájult, amikor meglátta. Repkedtek a 10 pontok, a 98 százalékok (ez utóbbi nálunk...28-as szám). Egyszerűen lélegzetelállító volt látni azt a grafikai erőt, amit ez az „egyszerű árkád stuff" nyújtott. Sajnos a fegyverek törése, sérülése kimaradt a második epizódból, de az egész...úgy összességében annyira zseniális lett, hogy ezt az apróságot már mindenki megbocsátotta. Tulajdonképpen minden maradt a régiben, avagy különböző harci stílussal rendelkező emberkék (újak, régiek egyaránt), fegyverek, rengeteg mozdulatsor, pergős akció, gyönyörűen megkomponált, mindig a helyszínhez illő muzsikák. Természetesen mindez úgy, hogy gyönyörű pályákon, élettel teli, folyamatosan beszélő karakte-



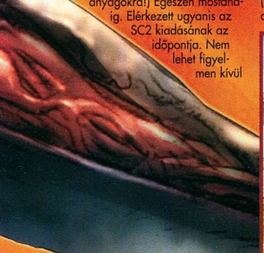






rekkel. Nem volt tehát véletlen a siker.

Utána csönd. Semmi egyéb megjelenés. (A Namco nem volt olyan áruló, mint a Tecmo…az exkluzív exkluzív maradt…igenis szükség van az ilyen anyagokra!) Egészen mostanáig. Elérkezett ugyanis az SC2 kiadásának az időpontja. Nem lehet figyelmen kívül hagyni ezt az eseményt, mert az SC legenda. Azok számára, akik már játszottak vele, látták, tapasztalták a hangulatát. Olyanok, akik ott voltak a bulikon, amiket rendeztünk a DC korában. Este 10-től, reggel tízig SC party…Coronita, whiskey, Tequila. Ordítozás, részegedés, káröröm, vagy őszinte boldogság. Az akkori cégem minden dolgozója együtt röhögött, amikor főnökünk (Osi…Te állat! ;) torka szakadtából üvöltötte az azóta is híres mondatot: „MAXI kutya…mi van? MAXImum lábtörlőnek lennél jó!". Hmmm…most utánagondolva talán nem is volt annyira vicces, csak az alkohol, és a legelés fejtette ki bennünk a hatását…;)



TRIUMVIRÁTUS

Felejtsük el a megszokott sémát. Nem értékelek lényegi kérdésekben a teszt végén, mert már most le akarom írni, hogy milyen az SC2. Már most tudatni akarom mindenkivel, hogy érdemes beszereznie ezt a lemezt, akár PS2, akár X, akár GC (utóbbi verziót ugyan nem láttam, de bízom a kis Nintendo masinában) figyel otthon (ha mindhárom, akkor egyéni értelmezéseken múlik a döntés, na meg az asszonykán, aki valószínű, hogy már eleve konyhakéssel farigcsálja a konzolok tartozékait;) Mint az látható a címben, három játékról van szó…nem többről. Ezek azok a nevek, amik a jelen korban a legtöbbet nyújtják a verekedős kategórián belül. Léteznek egyéb reménységek, jól sikerült darabok, de nem érhetnek fel az uralkodókhoz…egyelőre. Az X-Men féle szörnyszülötteket meg felejtsük is el gyorsan. Nem tudom, miért lett kiadva, de még sehonnan nem hallottam jót róla…bár mintha lenne egy-két elvetemült, akik játszanak vele, de ez biztos csak rágalmazás (vagy ha mégis igaz, akkor arcomon gúnyos vigyorral dúdolgatom a Syntec zenekar „Blind love the blind…Poor love the poor…" sorait;) – ilyen ember nem létezhet. A három cím: Tekken (ez számomra mindig is nagy kérdés marad, de a közönségnek tetszik), DOA, SC. Utóbbi kettő azért (most jön a korábban már említett indok, és ami a Tekkenben szerintem (!) nincs meg), mert egyszerűen zseniális az akció bennük. Nem szimpla csihi-puhi. Koreográfia van bennük, folyamatos mozgás. Ha a két játékos profi (akik összeülnek vele bunyózni), akkor megtörténhet, hogy egy mozdulatsor megy végig a teljes küzdelmen (védekezések, támadások kombinációi), anélkül…hogy akár az egyik, akár a másik karakter leállna egy pillanatra. Ez a művészi küzdelem szépsége.





PLETYKÁK

Egy-két apróbb hiba csúszott a cég kommunikációjába (vagy csak szokás szerint valakiknek nagyobb volt a fantáziájuk a kelleténél), ezért olyan pletykák kerültek napvilágra, amiknek semmi közük a valósághoz. **1**. Szó volt róla, hogy titkos karakterként benne lesz egy-egy exkluzív karakter mindhárom verzióban (X: Spawn, GC: Link, Ps2: Heihachi…). Nem kell megijedni, valóban szerepelnek az említett „hősök", de abszolút nem titkosak, már az elejétől kezdve választhatók. **2**. Ismét titkos karakter kérdés: állítólag Sophitia nem szerepel az új epizódban, viszont Lizardman behozható. Na…álljon meg a gyászmenet! Örömmel értesítek mindenkit, hogy Szofi él, és virul…kedves kis fehér bugyija pedig ugyanúgy kivillan időnként, mint régen. A Gyíkkal nem találkoztam (csak ellenségként), elképzelhető ugyan, hogy lesz egy kód, amivel majd meglehet nyitni (helye nincs a karakterválasztásnál), de szerintem ez a csere nagyon jó, mert a leányzónak jobban örülök, mint zöldikének. Más komolyabb pletyi azt hiszem, hogy nem volt. Voldo természetesen nem Manson bácsi fia, és nem is egy Alien mutációja, hiába is gondolják páran…;) Ivy pedig, nem facér…bár sokan szeretnék…mivel jelenleg a menyasszonyom, jövő hónapban a feleségem, jövőre pedig gyermekem anyja…:) (Csipi! Utállak! Rohadt mázlista vagy, mit nem adnék, ha a helyedben lehetnék – mármint hasonló körülmények közt, de mással…mielőtt lekapod a fejem. Becsüld meg, amit kapsz haver, mert sokaknak ez csak álom! ;)

VERZIÓBELI KÜLÖNBSÉGEK

Ez nem lesz egy hosszú rész, mivel mindhárom gépen majdhogynem ugyanazt kapjuk. Különbség a már említett exkluzív karakterekben van, valamint leginkább a hangban. Utóbbi eltérés: PS2, illetve GC gépeken „csak" a Dolby Surround Pro Logic II elérhető, míg az X-en örülhetnek azok, akik ki tudják használni a Dolby Digital 5.1 lehetőségeit. Képben semmi eltérés…egyesek emlegetnek valamit az összecsapások alatt tapasztalható vizuális villanásokkal, különleges effektekkel kapcsolatban, amik valamivel szebbek az X esetében. Hát…nem tudom. Én a kis 72 cm-s, 100 Hz-s, Virtual Surround-os tévémen ebből semmit nem láttam, nem hallottam, szóval nekem mindegy, hogy melyik verzióról van szó (ebből a szempontból legalábbis). A PS2, X irányító egyaránt jól használható, ezirányban semmi problémát nem tapasztaltam. Fontos még elmondanom, hogy én csak a PS2 és X verziókat teszteltem, a GC-s változattal majd külön foglalkozunk, ha végre megérkezik!

PRESS START

Indításként tekintsük meg a gyönyörű bevezető videót, amiben mindenki megmutatkozik (géptípushoz megfelelően Spawn, Heihachi, Link is), még a direkt a programhoz tervezett exkluzív Todd McFarlane figura, Necrid is. Tényleg látványos kis filmről van szó, pár bemutatkozó mozdulat, történetre utaló jelenet, a gyönyörű Ivy, és a szemkápráztató Taki küzdelme, valamint a végre egyértelműen szamurájként feszítő Mitsurugi (állatul fest…persze nem képeket…;) Amennyiben hagyjuk még demózni a gépet, láthatunk információkat a szereplőkről (Ivy 32 éves, angol, satöbbi), vagy összecsapásokat fi-

gyelhetünk gyöngyöző homlokkal. Amúgy meg indíthatjuk a játékot. Egyelőre sajnos csak japáni verzió áll rendelkezésre, de javarészt ebben is minden angol (legalábbis az írott szövegek), kivétel természetesen az automata mentés beállítása, ahol kell egy párszor próbálkozni ahhoz, hogy minden rendben menjen (javaslom a próbálgatását az opciók állítgatásával). A menü mindenesetre a többség számára érthető nyelven van tálalva. Kezdjük alulról. Az **OPTIONS** ponton belül van minden beállítás, kezdve az irányítástól, nehézségtől egészen a hangig, vagy az automata mentésig. Ezeken kívül itt lehet megnézni a korábban megszerzett képeket (Collection History), vagy a listás helyezéseket. Egyel feljebb vár a **MUSEUM**. Itt olyan speciális dolgokat lehet megnyitni, mint például a fegyverek közötti mazsolázás, vagy a végigjátszások során elért befejezések végigszenvedése. A lényeg, hogy folyamatosan jönnek elő az új lehetőségek, amik vagy teljesen használhatatlanok, vagy minden időt, fáradságot megérnek az igazi rajongónak. A karakterek bemutatását, megismerését jelentő Character Profiles egyébként az egyik legjobb ötlet szerintem. Itt mindent megtudhatsz kedvencedről, beléphetsz a pályájára, meghallgathatod minden egyes beszólását, ordítását, vagy közelíthetsz, távolíthatsz a kamerával a testére (ez utóbbi remek dolog, de erre majd még visszatérek a későbbiekben). Most ugorjunk egy kicsit feljebb, méghozzá az





ORIGINAL kiíráshoz. Itt meglelhetjük az összes szokásos lehetőséget, kezdve a gyakorlástól, a csapatbunyón át, egészen az időelleni küzdelemig, árkád kihívásig. Érdemes kicsit gyakorolni mindenkivel, bár nagyon egyszerű az irányítás, mondhatni…játékos barát…mindegyik gépen. Van egy védekezés, valamint rengeteg támadási lehetőség. Nem annyira kell nyolc-tíz mozdulatból álló kombinációkat bemagolni, inkább a gyors, de ötletes megoldásokon van a hangsúly, amiket két(!) gomb lenyomásával eléérhetünk. Ezekben fontos szerepet játszik az erőt gyűjtő gomb, valamint a már említett védekezés. Melléjük lehet beletenyerelni az összes többibe…;) Na jó, nem ennyi a bunyó, de ha a tréninget kipróbáljátok, vagy a történetes módot, akkor mindent vágni fogtok. Az **EXTRA** menüponton belül ugyanezek a lehetőségek várnak, annyi különbséggel, hogy itt mindegyik változatban használhatod a megszerzett fegyvereket. Nem különösebben értelmes ez, mivel nagy lyok, amiket viszont sajnos nem érteni. Természetesen kivételek azok, akik rendelkeznek némi japán nyelvtudással. Rossz pont: Spawn kenivágja a japánt, egy tősgyökeres amerikai fekához képest ;) Nos… Most már tekintsük meg azt a „hülye" **WEAPON MASTER** részt is!

A JÁTÉK SAVA-BORSA

Ki ide betér, az hagyjon fel minden reménnyel! Szabados idézet, de találó, mert ha igénybe veszed ezt a módot, akkor egy darabig nem szabadulsz mellőle. Ebben tér vissza a már ismert történetes játék, amiben választasz egy embert, majd a térképen haladva megoldod a különböző feladatokat. Az elején még csak egyszerű üss-rúgj megoldások várnak (csodálatos egyébként ez a japáni verzió, mert így néha fogalmunk sincs, hogy mit is kell csinálni), de a későbbiekben már komolyabb kihívásokkal is összefuthatsz. Ilyen az, hogy csak úgy ölhetsz meg valakit, hogy leütöd a szakadékba, vagy úgy, hogy nekicsapod a ketrec falának, meg hasonlók. Ez érdekessé teszi a játékmenetet, elűzi az unalmat. Eleve megéri minden missziót teljesíteni, mert csak így szerezhetjük be az extra játék-



AHOL MINDIG A LÉLEK ÁLL A KÖZÉPPONTBAN!



különbség nincs a kopás, törés mellőzésével, de van egy-két kellemes kinézetű halef, ami miatt már megéri a szenvedés. Mielőtt még nagyon előreszaladnék, megjegyezném, hogy a program jellemzői már ezeknél a pontoknál is nyilvánvalóvá válnak. A *grafika* például. Már az első rész is szimplán tökéletes volt (ma is bőven megállja a helyét), de a finomításoknak, utómunkálatoknak köszönhetően ez még inkább fejlődött. Egyértelműen *kiváló*. Jó pont: az egész látványvilág, kezdve a hatalmas terepeken át, egészen a karakterek kidolgozásáig. A kövezet törik, fűszálak szakadnak az összecsapások alatt. Az Ivadék otthonát adó Gót templom falai között olyan érzés kerített hatalmába, ami nehezen önthető szavakba. Rossz pont: aki bármilyen negatívumot is fel tud hozni, azt meghívom egy sörre…már ha bizonyítja, és nem valami valótlanságot állít. Lódítani én is tudok. A grafika mellett még megtapasztalhatjuk rögtön az elején a *zene/hang* részt, ami szintén *kiváló*. Jó pont: eszméletlen, kicsit komolyzenei hatással rendelkező melódiák, amik általában passzolnak a hely hangulatához, valamint jó kis kiabálások, siko-

SOULCALIBUR 2 - X

NAMCO

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
1 mentés 9 blokk

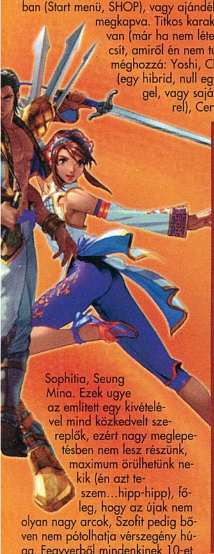
✓ sc minőség, minden, spawn
a hozzám hasonló őrülteknek
× még mindig csak képek a végigjátszásnál

10 pont





módokat, ruhákat, fegyvereket, karaktereket. Vagy a megnyert pénz feláldozásával a boltban (Start menü, SHOP), vagy ajándékként megkapva. Titkos karakterből öt van (már ha nem létezik olyan csít, amiről én nem tudok), méghozzá: Yoshi, Charade (egy hibrid, null egyéniséggel, vagy saját fegyverrel), Cervantes, Sophitia, Seung Mina. Ezek ugye az említett egy kivételével mind közkedvelt szereplők, ezért nagy meglepetésben nem lesz részünk, maximum örülhetünk nekik (én azt teszem…hipp-hipp), főleg, hogy az újak nem olyan nagy arcok, Szofit pedig bőven nem pótolhatja vérszegény húga. Fegyverből mindenkinek 10-et lehet még megkaparintani, de ez egy elég hosszú folyamat. Emiatt viszont nagyszerű a játék *szavatossága*. Stíluson belül ennél hosszabb ideig nem is köthet le program. Jó pont: amit az előbb írtam…rengeteg lehetőség, sok extra cucc, történetes mód. Rossz pont: nincs olyan! Lassan már kialakul a véleményünk a *játszhatóságról* is. Nincs vele semmi probléma. Jó pont: könnyen kezelhető, nagyon pörgős, változatos, baráti irányítás. Rossz pont: néha kicsit bekattan a gép, de ez mindenhol (műfaji hiba) előfordul, szemet hunyok felette (ráadásul nem is ANNYIRA durva a helyzet). Egy szóval: állat. Mármint a WM. Már emiatt érdemes nekiülni a programnak!



KÖZÉPPONTBAN: A LÁNYOK!

Az SC-ben éppen annyira főszereplők voltak a szépidomú hölgyek, mint a DOA esetében, bár azért talán változatosabb idomokkal rendelkeztek már az elejétől fogva (van vékonyabb, teltebb). Az elején nem akartam nagy feneket keríteni a témának, de aztán úgy gondoltam, hogy miért ne? R, volt kollégám megemlítette a DOA esetében megjelenő „célszentesítő ciciket, bugyikat". Hát most még ennél is tovább mentek a fejlesztők. Itt már nem a cél van szentesítve. Ez már nyilvános pornográfia…pfujj…le vele. Ivy, Taki úgy néz ki, mint valami istennő. Ez egy dolog. Egyértelmű, hogy a dús idomok kedvelőinek vannak így felturbózva. Az viszont már kicsit durva, hogy Taki sem melltartót, sem bugyit nem visel. EZ KOMOLY! Bazzé! Először nem hittem a szememnek. Hagyján, hogy (könyörgöm, csak főszerkesztői cenzúrát ne!) a mellbimbói átütik azt a kis piros, testhezálló rucit, de az már tényleg durva, hogy nem csak a szeméremdombja van teljesen kidolgozva, de közelítésnél még valami fazonra igazítást (csíkban persze) is megszemlélhetünk. **(Miféle cenzúrára célozgatunk itten? Martin :)** Hmmm…ha ez jelenti a részletes grafikát, hát rendben. Kíváncsi vagyok, hogy a sok prűd, meg álszent buta amerikai emiatt mikor fog perelni, meg mikor fogják betiltani az ehhez hasonló dolgokat. Már látom az újságok címlapjait ;) Ezt élvezem én a „fejlett" társadalomban, meg a „mindent szabad", csak ne vegyék észre világban! Gut…igyunk rá egyet…;)



JÓ, MÉG JOBB, SC2

Hát ennyi. Eddig is a legmagasabb pontszámokat kapta, most sem lesz másképpen. Miért? Mert megérdemli! Ilyennek kell lennie egy verekedős játéknak. DOA, SC rulez! A Tekken meg annak, akinek bejön! Én szeretem látni ezeket a mesterien kidolgozott küzdelmeket, ezt a lélegzetelállító grafikát, a színes egyéniségeket. Azt, hogy nem mindig ugyanaz vár. Azt, hogy WM módban van olyan pálya, ahol elsüppedünk a homokban, vagy ahol csúszunk a jégen, és alig múlik valamin, hogy le ne csússzunk. Mert az egészben ott a *hangulat*! Ami persze *kiváló*. Nincs rossz pontja. Ne is keresgélj! A fórumokon hetekig csak az SC2 volt a téma. Kit lehet megszerezni? Melyik a legjobb ruha (szerintem Voldo alien-S/M beütésű cucca mindenképpen dobogós!)? Ki a legjobb nő (Ivy, Taki, Sophitia, Seung)? Meg hasonlók. Ez egy nagyon emelkedett hangvételű cikk lett. Baj? Másfél hónapig készültem rá, másfél hónapon keresztül foglalkoztam magával a JÁTÉKKAL! A ruhákkal, a harcmodorokkal, a karakterekkel, a fegyverekkel. Hogy miért nem lett jobban részletezve? Mert mit kezdesz azzal, hogy milyen színű, alakú pallós van az Ivadéknál? Mit kezdesz azzal, hogy Sophitiának melyik a harmadik ruhája? Semmit… Az érzést próbáltam megfogalmazni… Talán sikerült! Remélem! Ha bízol bennem, megveszed…és akkor nem fogod megbánni! KÖTELEZŐ DARAB MINDEN GÉPEN!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Azt hiszem mindenki tudja rólam, hogy régebben nagy Tekken 2 fan voltam, úgyhogy a SoulCalibur 2 valószínűleg ugyanazt jelenti a Gábornak (+ még sok embernek), mint nekem a T2. Az E3-on volt alkalmam látni, hogy micsoda őrült rajongással viseltetnek a gamerek a világ minden tájáról a SC2 iránt. Három napig non-stop mentek a SC2 bajnokságok, végül hatalmas kivetítőn izgulta végig a tömeg a döntőt. Felemelő hangulat volt! Jogos a 10 pont.

SOULCALIBUR 2 – PS2

NAMCO

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (137KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ sc minőség, minden, heihachi a tekken fanoknak
✕ még mindig csak képek a végigjátszásoknál

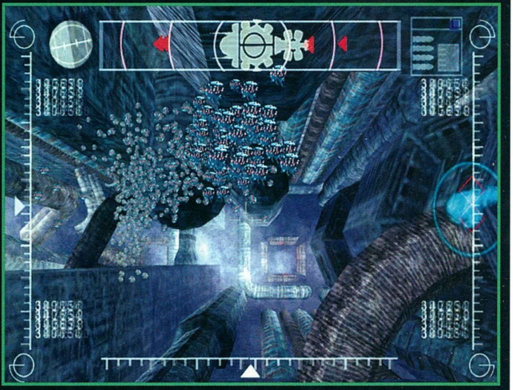
10 pont



Most aztán mit írjak? Itt van korunk egyik legmeghatározóbb mozifilmje – mely úgy robbant be a köztudatba pillanatok alatt, mintha mindig is ott lett volna; május közepe óta egyöntetű sikerként vetítik a világ összes filmszínházában, nekem pedig osztályrészül adatott, hogy véleményt mondhassak a belőle készült játékátiratról. Mit ne mondjak, felemelő érzés – ámbátor megfelelően nyomasztó is, hiszen a Mátrixról mindenkinek van egy sztorija (legalább), s ezek különbözősége megfelelően komplikálttá teszi a témát ahhoz, hogy megfelelő diskurzus alakulhasson ki róla bármely fórumon. Dacolva a lehetetlennel, mégis megpróbálkozom összefoglalni a különböző véleményeket és kijelentéseket a Mátrixszal kapcsolatban, és rajtuk keresztül végigevickélünk a belőle készült játék gerincén is – érintve az összes lényegesebb végpontot is.

AZ ÍR TITÁN BEMUTATKOZIK

Mindehhez, azonban vissza kell mennünk a '80-as évek elejéhez, amikor is felbukkan a semmiből *Dave Perry*, egy átlagos ír diák képében, s komputerjátékok készítésével kezdi meg kenyerének keresését. Hamar felfigyel rá a szakma is, így hát szülőházájából Londonba települ, hogy olyan cégek alkalmazottaiként kezdjen el professzionális játékprogramokat írni, mint a Mikro-Gen, a US Gold, vagy a Probe Software. Az akkoriban patinás kiadóvállalatoknak tekinthető cégeknél főleg a Commodore 64 elődeként tekinthető ZX Spectrumra folyt a fejlesztés, ám ahogy haladunk előre az időben jön az Atari, az Amiga, és a Sega MD, valamint a SNES. Itt már komoly elismertséggel bír emberünk, valahol a '90-es évek elején járhatunk – a Virgin amerikai székhelyén. Olyan sikerek születnek, mint a Cool Spot, vagy az Aladdin, de említhetném a The Terminator játékváltozatát is. Aztán eljön a '93-as év, ami sorsdöntőnek bizonyul a szakma, és emberünk életében is: az év októberében megalakul a *Shiny Entertainmnet* Dave Perry vezetésével. A sikertörténet folytatódik: Earthworm Jim, MDK, Wild 9, R/C Stuntcopter – csak a legelső próbálkozások, és máris mennyi siker! Azoknak, akiknek az idáig felsorolt nevek, fogalmak, és géptípusok ismeretlenek voltak, azonnal ajánlom, hogy pótolják be hiányosságaikat, hiszen kimaradnának az amúgy igen találóan csak hőskornak aposztrofált hangulatból – bár az is igaz, hogy utólag átélni már lehetetlen lenne ugyan azt az érzést, amit akkor mindez élőben nyújtott. A srác, és a Shiny tehát nem nyeretlen kétévesként került az Interplay tulajdonába még '95 derekán, majd azon sem csodálkozhatunk, ha 2001 elején a Messiah és Sacrifice PC-s sikerek után hozzájuk kerül Andy és Larry Wachowski féltett gyermekének, a Mátrix megjátékosításának joga is. Kis kitérő, hogy az időközben komoly anyagi gondokkal küszködő *Interplay* az anno 8 millió dollárért vásárolt licencet szőröstül bőröstül kénytelen kiengedni a kezei közül – ezáltal elveszítve egy zsíros cubákot, és jövőbeni dollárhegyeket, ám megmentve a biztos csődtől a céget. A hajdani *Infogrames* (most *Atari*) 47 millió dollárért vette meg a Shiny felett gyakorolt ellenőrzési lehetőséget, és vele együtt az *Enter the Matrix* kiadási jogait.





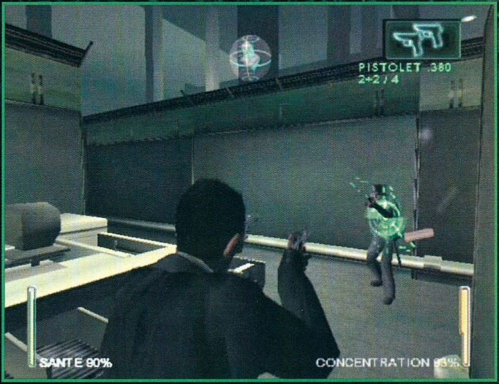
ELŐKÉSZÜLETEK

Mint láthattátok, néha egészen rögös utak vezetnek a játékokhoz, és játékfejlesztők útja sem sétatúra, mire az elképzelésből kész termék lesz – ám egyelőre még csak ott tartunk, hogy van egy szerződés, és vannak a Wachowski-fivérek által kőkeményen lefektetett kikötések. És, hogy ebből miként szültetett meg a játék, azt fogom elmesélni ebben a bekezdésben.

Korai találgatások szerint az MGS szülőatyja és a konzolok pápája lett volna a kiszemelt áldozat a Warner és a lengyel származású rendezők részéről, ám Hideo Kojima összekötése a Mátrix projecttel vaklármának bizonyult. Annál inkább volt viszont kezes bárány a Dave Perry által vezetett Shiny, és fogadták nagy lelkesedéssel azt a rengeteg ötletet és hozott elképzelést, amit már csak ki kellett egészíteni, hogy egy egészet alkosson, és el lehessen adni játékként. Más kérdés, hogy ez mennyire sikerült nekik – de mindent csak a maga idejében... Szóval ott tartunk, hogy 2001-ben gőzerővel indul meg az Enter the Matrix fejlesztése, ami egyedülálló módon minden létező géptípusra egy azon napon debütált a film amerikai premierjével egy időben. Ez a rohamtempóban készülő munka eredetileg másfél éves projectre lett szabva, ám a film tavaly év végéről idénre halasztásával további fél év fejlesztési időt adott a srácoknak – utólag belegondolva: lassan kezdem azt hinni, hogy a játék miatt tolták el a filmet... A hozott anyagok között szerepeltek a forgatókönyv, a rendezés, valamint a színészek – merthogy a Wachowski testvérek nem akármilyen feltételek mellett adták nevüket és licencüket a játékhoz:







kikötötték, hogy ott akarnak lenni minden egyes fázisnál, látni akarják a kameramozgást, bele akarnak szólni a pályatervekbe – sőt: a játék történetének fonalát egyenesen ők is írták. Ezek után néma csönd és hullaszag következett be az információkban és képadagokban, amiket egészen pontosan tavaly decemberig nem is láthattunk. Az akkoriban megjelent képek viszont előrevetítettek valami nagyon nem kedvezőt – még akkor is, ha tudtuk: egy Mátrix játékot *csak nem lehet elrontani…*

MINEK NEVEZZELEK?!

A film sikereit meglovagolva, a Wachowski testvérek fő elképzelése az volt, hogy az Animátrix-szal egyetemben egyfajta kiegészítést kapjunk a film történetéhez azzal, hogy végigjátsszuk az Enter the Matrix-ot. Ez annyiban tűnt sikergyanús koncepciónak, hogy a nem látott részek miatt minden egyes filmfan azonnal rohanni kényszerül a boltokba, és kosarába helyez egy-egy darab Mátrixszal kapcsolatos terméket. Mondom: koncepció szintjén jó volt az elképzelés – kár, hogy ez már nem tudott a megvalósítás szintjére lépni… De hogy tovább húzzam a rétestésztát még egy kicsit – nézzük mik azok a konkrétumok, amik a játék építőelemit adják:

Full Motion Video: Talán a lehető legnagyobb vonzerőt egy játéknál a videó-bejátszások képviselik, főleg ha azok olyan minőségben készülnek, hogy káprázat nézni őket. Nos, ezt egy professzionálisnak mondható huszárvágással meg is oldották: a film második, illetve harmadik részében szerepet kapó színészekkel forgatták le a játék átvezető jeleneteit – mely nem kevesebb, mint 1 óra terjedelműre sikeredett. Ez tehát nem csak annyit jelent, hogy egynémely pálya után kisebb-nagyobb bejátszások tarkítják a játékmenetet, hanem hogy ugyanazzal a technológiával készültek, mintha a filmhez forgatták volna őket – így kapva azt az illúziót, hogy a történet kiegészül soha nem látott filmrészekkel és részletekkel.

Történet: A játék forgatókönyvének elkészítését teljes mértékben magukra vállaló Wachowski testvérek nem bíztak semmit sem a véletlenre: ahhoz, hogy ne egy sablonos filmátiratot kapjunk, teljes mértékben új történetet agyaltak ki. A film fő cselekményszála mellé felépített mellékszálakat csak és kizárólag a játékból deríthetjük ki – így egyfajta vásárlócsalogatóként remek elképzelést mutatott, hogy olyan részekkel egészítsék ki a trilógiát, melyek hozzáadhatnak a történethez és magyarázatokhoz egyaránt.

Motion Capture: A vizuális megvalósítás terén sem vallott szégyent a technikai fejlettség: az összes létező karaktert le kellett modellezni, hogy élethű mozgást és a lehető legtökéletesebb animációs fázist hozhassanak létre. Ehhez az átlagosnak mondható 3 hét helyett nem kevesebbet, mint 6 hónapot használtak fel a fejlesztők. A film forgatásáról beeső szereplőknek így nem volt rövid a napjuk: miután teliaggatták őket a mozgás leképezéséhez szükséges érzékelőkkel, még jó pár óráig nem mehettek dolgukra – tűrniük kellett, hogy minden egyes mozdulatukat, majd mimikájukat rögzítsék. Az irányítható szereplőknél nyilván több időt vett igénybe a folyamat, hiszen náluk a létező összes mozdulatot reprodukáltatni kellett velük, míg a mellékszereplőkről csak elég volt egy-egy sablonos vázlat. Ennek ellenére az előkészületeknél mutatott munka könnyű szívvel nevezhető profinak, és példa nélkülinek. Hiába, nem kevés játék büszkélkedhet ilyen szintű háttértámogatással és apparátussal!

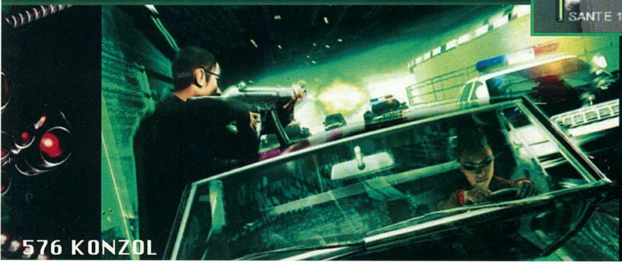
Zenék: A betétdalok közül természetesen mindent felhasználhattak a készítők, amit csak jónak láttak, illetve a helyzethez éppen illett – így jó pár ismert dallam csendülhet majd fel a filmből a játékban is. Plusz mivel a filmek zörej és effekt-tárához is szabad volt a bejárás – így nem meglepő, ha egy ökölcsapás, vagy suhintás épp ugyan olyan hangot fog adni, mint ahogyan hallhattuk már a mozikban. Természetesen a karakterekhez is rögzíteni kellett a hangjukat – de azt hiszem ezt említenem sem kellett volna, hiszen alapkövetelménnyé nőtte ki magát, hogy ne csak feliratozzon egy-egy játék.

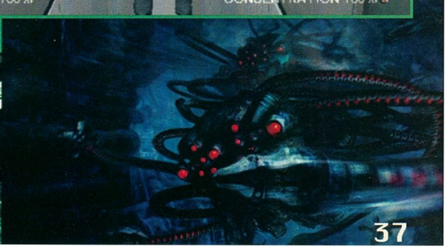
DURRBELE!

Mindezek tükrében, talán már tűkön ülve várjátok, hogy elkezdjem végre a játék lényegi boncolgatását is, és a felszín alá nézve komolyabban kivesézni a látottakat, hallottakat. Nos, a játék stílusáról mindez idáig jótékonyan hallgattam, ám ezt most megtörném azzal, hogy megállapítom: egy furcsa egyveleget alkot az Enter the Matrix képe. A fő elképzelés alapján ugyanis ez egy akciójáték, amiben főképp az ügyességi és akció elemek dominálnak. A kameramozgás és látószög imigyen a szokásosnak mondható külső, 3^{rd} person perspektívát alkalmazza, vagyis a főhősök háta mögött tartózkodva folyamatosan nyomul utánunk az operatőr. A verekedések és rohangálások közepette néha üdítő színfoltként tűnik fel két kisebb kiegészítő játékstílus: a vezetés és a lövöldözés. A karakterválasztástól függően ugyanis egyaránt lehetőségünk lesz autót, illetve űrhajót vezetnünk, valamint ezekből kihajolva lövöldözésbe kezdenünk. A megoszlási arány ezek között – SAJNOS – amolyan 85-15% körül mozoghat – tehát a jó öreg „megyek és legyakok mindenkit” stílus azért még rendesen dominál.

Kritikus pont lehet az ilyen játékoknál a kamerakezelés, valamint az irányítás – ezekre térnék rá a követezőkben. Amikor először tárult fel előttem az Options menü beállításokkal foglalkozó része, egy picit leizzadtam, mert nekem túl sok gombnak tűnt, amit a képernyőn láttam. Aztán a játékban ez már jóval egyszerűbbnek mutatkozott, hiszen mindösszesen csak rá kell érezni az ízére, hogy tökéletesen irányítani tudjuk. Ehhez az analóg karok működését kell kitapasztalnunk, ami egyáltalán nem lesz ördöngösség: a bal oldalival irányíthatjuk karakterünket, a jobb oldalival pedig a belső nézetbe kerülünk. Ez utóbbi azért is fontos, mert ilyenkor szabadon körbenézelődhetünk az adott helyen, amit külső nézetből nem tudnánk megtenni. Plusz ha egy fegyver a kezünkben van (amit az R1-el vehetünk elő, és meglepően az R1-el is süthetünk el), akkor ilyenkor célkereszt módban manuálisan navigálhatjuk a golyóink útját. Ez a procedúra amúgy automatikus lenne. Az oldalazás és ugrás szerintem alap és egyértelmű mozgásoknak számítanak, így már csak a verekedéshez használatos ütés, rúgás, és védekezés ismertetése marad hátra. Igen szegényes, hogy azt a 600 (!) különböző fajta mozgást, amit a két főhőshöz rögzítettek, és a játékba beletettek – mindösszesen ez a három gomb hivatott szolgálni. Egy ütés, egy rúgás, és egy védés. Ezek összevissza nyomkodásával már győztesen kerülünk ki minden harcból, semmi taktika, illetve gondolkodás nem szükséges ahhoz, hogy éppen mit is csináljunk. A beadott animációs fázis pedig aztán már tényleg nem rajtunk múlik – a program kénye-kedve szerint mérlegel, hogy melyiket mutassa nekünk éppen. Igaz, a játék *Tippek és Trükkök* menüjében (mely minden pályán bármikor lehívható) rész-







letes magyarázattal szolgálnak arra vonatkozólag, hogy melyik szuper mozgást mikor és hogyan hozhatjuk be, de ez számomra kicsit túlbonyolítottnak tűnt – pont az ellenkezője a kezelés eddigi részletezésének. Az egész kavarást az úgynevezett fókusz mód okozza, ami a Mátrix Bullet Time effektjének felel meg leginkább – azaz az L1 nyomva tartásával lelassíthatjuk az időt, ily módon lavírozva a golyók kereszttüzében, vagy átugorva egyik ház tetejéről a másikra.

Minderre csak rákontráz a kamerakezelés nem éppen helyzet magaslatán álló megvalósítása – sokszor fordult elő, hogy csúnyán bemozdult az operatőr a sarokba, és nem akart kijönni onnan, pedig a verekedés már rég nem ott folyt. És mivel nincs kamerakezelő gomb – ez sokszor végzetes hibának bizonyult.

VERDIKT

Az GameCube, PC, PS2 és Xbox rendszerekre egyaránt megjelenő játék sajátossága, hogy **szinte bitre megegyeznek** – azaz az összes konverzióban ugyanazokat a pályákat és küldetéseket kell majd végigjátszanunk és teljesítenünk, eltérés csupán a grafikai megjelenítésben tapasztalható. Ez, a lehető legrosszabbul a PlayStation 2 tulajdonosokat érintheti, hiszen – mondjuk ki – az ő konverziójuk lett a legcsúnyább. Szó se róla, az Xbox, vagy GC változat sem egy tündérmese, de ott valamivel élesebb, illetve tisztább képet láthatunk. Ezek tükrében felettébb érthetetlen számomra, hogy mit takar az ominózus Advanced Tessellation Technology elnevezés, mely állítólag csak és kizárólag arra hivatott, hogy a játék motorjaként elkápráztasson minket. És, hát valljuk meg őszintén: ez a grafikai szint igen-igen messze van attól, amit én kápráztatásnak hívok – talán azt is mondanám: **az első PlayStation szintjénél nem sokkal magasabb grafikával rendelkezik a cucc**!

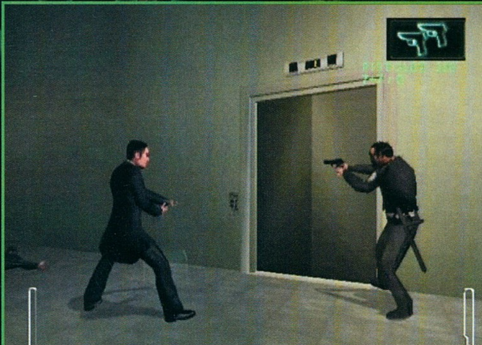


A két választható karakter személye: Niobe és Ghost megint sántít egy kicsit, hiszen ha olyan szereplőkkel találkozhatunk a filmben, mint Neo, Trinity vagy Morpheus (hogy a gonosz oldal zseniális karaktereiről ne is beszéljek), akkor mi a bánatért nem vonhatjuk őket irányításunk alá?! Orbitális baklövésnek tartottam egy egész játékot két mellékszereplőre kihegyezni – főleg úgy, hogy a megjelenés előtt hangoztatott „két szereplő, két különböző történet" **szemenszedett hazugság**. A pályák, a megoldandó feladatok 80%-ban megegyeznek, így hiába van két teljesen eltérő figuránk, ugyanazokat a feladatokat kell végigszenvednünk velük, ha kíváncsiak vagyunk a játék végére. Ezt egyébként viszonylag korrekt időben, 15-20 óra után érhetjük el – de hát kérdés: kinek lesz minderre türelme?

Az Enter the Matrix ugyanis nagyon csúnyán megbukott a végső fázisban – a sok beledobált ötlet ellenére sem tud működőképes koncepciót felmutatni. Az embernek az az érzése támad, hogy a Warner által felajánlott pénzösszeg annyira elvakította a mi ír titánunk szemét, hogy szó szerint magasról lesajnálta, hogy milyen lesz a végső produktum minősége. Borzalmas grafika, a film hihetetlen jó zenéiből egészen véletlenül a legidétlenebb számok és részletek kerültek a játékba, és a megvalósításban is sablon-sablon, valamint hiba-hiba hátán figyel. A pályatervezés logikátlanságai (néha 2 percig tart egy szintet teljesíteni, néha pedig 12-ig – menteni pedig ugye csak a szintek végén lehet), az energiarendszer kidolgozatlansága (valamikor elég 2 darab lövés, és 100%-os energiánk ellenére holtan rogyunk össze), a pályák borzasztó igénytelenséggel kialakított helyszínei (mintha egy kockába zárva kéne harcolnunk, vagy csak hangárból állna az egész világ), és még sorolhatnám... Egyszerűen borzalmas, és nincs rá szó, hogy mennyire óva intek minden egyes jóérzésű játékost – a megátalkodott Mátrix rajongók kivételével –, hogy amilyen messze csak lehet, kerülje el az Enter the Matrix-ot, mert sok jó nem sülne ki belőle...

Az game egyedüli pozitívumai az 1 órányi felvett filmjeleneteiben, az egyedülállónak mondható *hack aljátékban*, és az 5 percig tartó csodálkozásban rejlik, amíg ki nem tapasztaljuk az összes olyan mozgást, amit utána az unalomig ismételget majd a karakterünk a játék végéig. Egyszóval: **szánalmas**. Ennél jóval többet vártunk...

bp



MARTIN BELESZÓL!

Ránk aztán ne mondja senki, hogy nem vagyunk bevállalós brigád! Összedugtuk a fejünket a Petivel, és megállapodtunk abban, hogy némely esetben tényleg nem számít, ha 1 ponttal feljebb vagy lejjebb értékelünk valamit, de egy ilyen nagyon várt címnél, mint az EtM, nem nyeljük le a békát. Ez a játék szégyen! Iszonyúan el van cseszve. Az elvakult rajongókat megkérjük, hogy kíméljenek meg az anyázó leveleiktől. Mi a vásárlókat igyekszünk védeni, nem a rajongói igényeket kiszolgálni a kamu 9 pontokkal! :)

MÁTRIX – ÚJRATÖLTVE

Martin apu kérésére pár szóban beszéljünk egy kicsit a játék alapjául szolgáló film „lelkivilágáról", illetve arról, miként is juthattunk odáig, hogy a Warner nem kisebb reklámparafrázissal indította meg ez évi kampányát, mint hogy: *2003 a Mátrix* éve lesz.

Az 1999-ben debütált első részt az akkor még igen csak ismeretlennek számító lengyel testvérpáros dirigálta, akik bár letettek az asztalra egy Fülledtség (*Bound*) nevű – nem is rossz! – gengszter-noir filmet, mégsem volt egyértelmű bizonyíték arra, hogy képesek lesznek majd egy olyan volumenű mozit elkészíteni, mint a Mátrix.

Mint ifjú titánoknak, nem kellett sokat bajlódniuk a határidőkkel, és ehhez kapcsolódó negatív dolgokkal; egyszerűen élték az életüket, nézték a *John Woo* filmeket és megszállott anime gyűjtőkké-rajongókká lettek. Majd mindeközben fokozatosan kristályosodott ki bennük az a mondanivaló, illetve eszmeiség, amit ma csak úgy hívunk, hogy Mátrix. Valami hihetetlen módon sikerült belecsomagolni minden létező problémát és eszmeiséget a filmbe – attól függetlenül, hogy első ránézésre nem tűnik többnek egy egyszerű kung-fu-s akciófilmnél. Ám a mitológiai utalások (a görög istenségekre vonatkozó célzások, a Bibliából átvett rengeteg névegyezés, orwelli filozófia) sokkal többé tették a filmet azok számára, akik *figyeltek*. Figyeltek a dialógusokra, az akció és látvány mögötti párbeszédre és tartalomra. A Wachowski testvérek ebben tudtak nagyot dobbantani immáron 4 éve, így hát nem csoda, ha mindenki tűkön ülve várta a folytatásokat, amióta elsőként bejelentették, hogy a Mátrixból trilógia lesz.

Nos, ennek második, vagyis középső részét már bármelyiktök láthatta a filmszínházakban, ám annak ellenére, hogy vizuálisan és bevételi szempontból magasan veri az első részt, még mindig nem lehet azt mondani, hogy *sikerült*. Hogy sikerült volna az, ami oly kevés folytatásnak: megmaradni az első rész által hordozott szellemi mondanivalóknál, továbbemelve azt egy következő szintre, fejleszteni, kikristályosítani. Sajnos azonban egy közel tökéletes első rész után nagyon nehéz volt ugyanazt a minőséget nyújtaniuk a rendezőknek, még akkor is, ha ezúttal több pénzből és nagyobb segítséggel gazdálkodhattak. Amit egy élet során építettek fel és gondoltak ki, vajmi nehezen tudták volna überelni 2-3 év munkájával. Persze a végeredmény így sem lett rossz, csak az első részhez viszonyítva *kicsit karcsú*.

Azoknak, akik barlangban élték volna le eddigi életüket, talán pár szóban megpróbálnám bemutatni miből is áll a Mátrix. A Mátrix egy olyan virtuális világ, amit gépek tartanak fent. A gépek régen az emberek által kifejlesztett Mesterséges Intelligenciák voltak, az idők során fellázadtak, és háborút szítottak. Ma ott tart a világ, hogy azt a virtuális világot, amely meglehetősen hasonlít az ember korábbi valódi életkörülményeikhez, egy szimulációs program erőlteti a mesterséges körülmények között stimulált emberi agyba, és a Valódi világ képe, a *szabadság*, csak messzi illúzió. Egy csoport maradt csupán a gépek ellenőrzésén kívül: Zion – az utolsó emberi város, valahol mélyen a földfelszín alatt. És a harc Zionért folytatódik – vagyis a gépek teljes uralmáért, vagy az emberek szabadságáért. A végeredményt a novemberben bemutatandó Mátrix Forradalmakban követhetjük majd nyomon.









ENTER THE MATRIX

ATARI

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (185KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a film szereplőivel készült átvezető jelenetek
✕ csúnya, irányíthatatlan, kocepciótlan - nem kell...

4.5 pont


SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT ™
576 KONZOL
DARK CLOUD 2


namco
576 KONZOL

PRIMAL (PS2) VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

3. VILÁG: AETHA

Egy igen szép kis világba érkeztünk. Szakad az eső, kihalt minden, ráadásul valami kastélyszerűség kellős közepén vagyunk. Nekem mondjuk, tetszik a hely, de lehet, hogy másoknál inkább depressziós állapotot hoz majd elő a dolog. Nos. Nézzünk először le a lépcsőn, két energiakőre lelünk, valamint egy kártyára a szobában. Felszedted őket? Nyomás felfelé, a térkapu mögötti rácshoz. Sajnos nem nyílik. Válts Scree irányítására, majd az épület jobbján mássz fel vele a falra, át a túloldalra, itt pedig használd a kart. Jó, most már mind a ketten ott vagytok...a zsákutcánál. Semmilyen út nem vezet tovább. Most vajon mi lesz? Emlékszel a kötélre, amit az első világban használtunk? Nos...az anyag nem vész el (szerencsére nem is alakult át), ezért még mindig nálunk található. Álljunk a vízköpővel a „szakadékhoz", azután engedjük le az ideiglenes mászókát (X), amin a lánnyal már vígan leereszkedhetünk. Amennyiben szilárd talaj van a lábunk alatt, kövessük példáját, avagy a falon kapaszkodva jussunk le mi is. Ismét együtt. A nem túl bizalomgerjesztő deszkákon haladva fussunk el az út végén álló rácsig, amit ketten fel tudunk emelni, aztán tovább...egészen a hegyoldalig (útközben a hézagos részeknél csak X-et kell nyomni az átugráshoz), ahol összeakadunk első ellenfelünkkel. A ronda valami legyőzése után haladjunk tovább, nemsokára elérjük a város bejáratát. Itt megint kisebb bunyó jön, aminek végeztével nézzünk el balra, mivel ott az egyetlen nyitható ajtó. Bejutottunk (Lower Village). Balra szoba (kandallóval), azon túl hosszú lépcső felfelé. Tetején megint szoba, azután egy olyan helység, aminek két ajtaja van. A jobboldalin távozhatsz, de előtte rúgd szét a hordókat a bal oldalon. Kijutva kis küzdelemben lesz részed. A térrel nem kell foglalkozni, fordulj jobbra, ahol a sarokban lépcsőre lelsz. Arra indulj el. Haladj folyamatosan előre, egészen addig, amíg át nem kelsz egy fahídon (itt is harc). A túloldalán lesz egy emelkedő (bal oldalon), rögtön, ahogy lelépsz a deszkákról. Azon fel, így bejutsz a város másik, magasabban fekvő részébe (Upper Village). Ahogy leérsz, ketten rád fognak támadni. Balra deszkákkal kirakott feljáró. Nyomás arra. Nézz a térképre. Látsz rajta egy nagy teret a kanyargós út végében (Main Square). Oda kellene most elsétálni. Mire odaérsz, párszor megküzdhetsz a barátságtalan lényekkel, de igazi izgalom csak akkor vár rád, ha elérted célodat. A bejátszásban megismerheted az itteni népeket, akik pofátlanul repkednek, szeretnek önhatalmúan bíráskodni, azon kívül elég keményen hasonlítanak az arisztokrata franciákra. Nem túl szimpatikusak.

Miután visszakaptad az irányítást, fordulj az északi kapu felé, ami félig le van eresztve. Kússz át alatta, így eljutsz a farmra, ahol van egy térkapu, egy kártya (a pajtában), valamint egy energiakő a nyugati lépcső tetején (ajtó előtt). Ráleltél mindenre? Mehetsz vissza a főtérre. Most a déli kaput válaszd, amin keresztül a bejátszásban látott fickó is elmenekült. A híd elején fordulj jobbra, át a rengeteg hordón, mert az út végében egy kristály vár. Ha ez megvolt, átsétálhatsz a fahídon. Film következik, amiben a követett személy berohan a közeli épületbe (Manor House). Öljük le a szörnyeket és kövessük. Nagyobbik terem (létra tetején kártya az ágyaknál) után ajtóba futunk (ezen távozott előbb az „üldözött"), nyissuk ki, majd sétáljunk el az út végéhez. A nagy helység közepén van egy kőlap, aminek a színe eltér a többiétől. Ezt kellene valahogy elcsúsztatnunk a helyéről. Kicsit tovább haladva van egy (egyelőre még) zárt ajtó, azzal szemben pedig két hordó. A jobb oldali csapját nyissuk meg, ezzel megnyitjuk a rejtett üreget, ahol az emberek bújtak meg. Kisebb párbeszéd következik, amiben kiderül, hogy a nemesek sajnos keményen rászoktak a vérivásra. Valamit tennünk kell. Nézzük meg megint az ajtót, most már nyitva találjuk. Menjünk végig az úton, a szabadban ugorjunk át a leszakadt deszkáknál, fel a lépcsőkön. Találkozunk egy szellemmel (bejátszás), utána irány a jobb oldalunkon található bizalomgerjesztő terület, ami nem más, mint a temető (Cemetery). Tekintsük meg azt a sírt, ahol a szellem tanyázik. Hiányoznak szegényke csontja, keressük hát meg őket. Séta felfelé a lépcsőn, egészen a kis házikóig. A szobán menjünk át, ki a szabadba. Forduljunk balra. Rögtön a lámpa mellett van egy sima falrész, ahol Jen azt mondja, hogy az neki túl magas. Váltsunk kos formára, majd ugorjunk fel. Szaladjunk át a túloldalra, ahol csak le kell ereszteni a földi maradványokat. Vicces jeleneteknek lehetünk szem és fültanúi. Szegény Scree elveszíti egyik fülét a remekül megtervezett csapatmunkának köszönhetően. Ha már nálunk az irányítás, vigyük a csontokat a nyughelyükre (leeresztésükhöz: X). Miután ez megvolt, vissza kell jutnunk a rejtett búvóhelyhez, ahol az emberek rejtőznek (Manor Cellar). Itt a korábban követett fickó segítségét kérjük, aki hajlandó nekünk utat mutatni. Kövessük! Végállomásunk a Lower Village lesz. A téren találjuk magunkat, méghozzá egy kiszáradtnak tűnő kútnál. Scree-re hárul a megtisztelő feladat, hogy egy kis üvegcsével lemásszon a kút falán és vizet szerezzen. Megjegyezném, hogy a visszajelzések szerint itt van a legtöbb probléma, mivel a kis törpe az istenért nem hajlandó leereszkedni a kútba. Nem tudom, hogy ez miért lehet, de valószínű, hogy nem „jogtiszta" lemezeknél fordul csak elő ez a kis bibi. Én eredeti koronggal játszottam...azzal semmi gáz nem volt. A pocsolyának valami mélyebb részénél tegyük ezt meg (X), azután mászhatunk is vissza, de amint felértünk, váltsunk át a lányra, mert érkezett egy-két vendégünk is, akiket el kellene intéznünk. Megvolt? Jó. Gyerünk a Főtérre (Main Square), ahol megtörténik az első komolyabb összecsapás (mentsünk). A kardos kivégzése után is lesz gondunk, mivel segítőnket elrabolták. A következő jelenet már a temetőben zajlik, ahol hőseink a sírba helyezik a kardot, azután meglocsolják azt egy kis vízzel. Újabb létforma lett a miénk (jobb irány a digitális irányítón). Ne örüljünk sokáig, inkább haladjunk tovább a történetben.

Rohanjunk át a kis faházikón (Gibbet), balra, túl a palánkokon és a kis átjárón, egészen a vár alagsoráig, aminek bejáratánál kis fejtörő következik. Van egy kar, amit ha meghúztok mind a ketten, akkor felemelkedik a rács. Az egyetlen gond az, hogy amint elengeditek a kart, hogy bemenjetek, rögtön le is zárul a kapu. Nos, ilyenkor kell használni Jen új képességét. Váltsatok az új démonformára, majd használjátok a kart. Amikor már fent van a rács, kezdjétek folyamatosan nyomni a Kört és fussatok át a kapun. Ennyi. Gombot elengedni (időlassítás abbamarad), Scree töltheti magát a kővel, ami a túloldalon vár. Nyomás előre! Vízbe besétál, átalakul, úszik. Eltévedni nem lehet, összesen egy továbbvezető alagútra fogunk lelni, ami a dokkhoz (Dungeon Docks) vezet. Itt kapaszkodjunk ki a vízből, azután tegyük meg az előbbi utat Scree-vel is (amikor vele megyünk, a dokknál találunk a bal oldalon egy követ...csak akkor másszunk ki, ha ezt már felvettük). Új helyre érkeztünk (Flooded Dungeons). Szemben térkapu, balra a továbbvezető út (na meg idézhetünk is, ha elvesztettük kis barátunkat). Megint úszkálás. A két energiakő utáni nagy folyosón balra forduljunk (jobbra semmi), el a végébe, ahol sajnos nem tudjuk felemelni a rácsot. Itt balra van egy kis hézag, amin át tudunk úszni a következő cellába. A földön egy nagy lyuk, nézzünk be. A vízzel teljesen elárasztott teremben egyfelé mehetünk. Nézzük meg a térképet. Legfelül láthatjuk az elhajlásoknál, hogy merre szabad az út. Ezt az irányt követve egy látszólag zsákutcának tűnő helyre jutunk, de ott felfelé úszva találni fogunk egy hézagos rácsot, amin keresztül fény világít kifelé. Itt be, kapaszkodj ki a vízből, előre egészen a karig (útközben a rácsnál van egy kis hely, ahol átférsz a fal mellett), amivel megnyithatjuk Scree számára a korábban lezárt utat (a vízben, a nagy folyosó végénél). Együtt mehetünk át a ketrecekkel teli helységbe (Cage Chamber). Baloldalt másszunk fel a falon Scree-vel, így egy csomó karhoz juthatunk. Ezekből van nyolc darab, amiből egy törött. Balról jobbra számozzuk be az épeket, így lesz hét karunk. Menjünk az elsőhöz és fogjuk meg (X). A bal analóg karral nyomjunk egyszer a felfelé, majd kétszer a balra irányt. Váltás Jenre. A földön fekvő kalitkára mászva felkapaszkodhatunk az így lejutott ketrecre. Vissza a vízköpőre, majd még mindig az első karral le, azután kétszer jobbra. Ok. Menjünk át a kettes karra. Ezzel kétszer nyomjuk a le irányt. Jent mozgatva átmászunk a mellénk érkezett kalitkára. Scree-vel megint kétszer le, utána át a harmadik karhoz, amin háromszor a jobbra, egyszer a fel irány következik. A lánnyal csak át kell sétálnunk, vissza a vízköpőre, majd kétszer balra. Következik a negyedik kar. Kétszer le, egyszer jobbra, így olyan magasságba kerül, hogy Jen át tud ugrani. Scree-vel egyszer fel, azután az ötödik karra váltva egyszer le. Átmászás a lánnyal, majd ugrás a kicsivel arrébb álló ketrecre. Hatodik kar: kétszer le, aztán jobbra. Jent irányítva lemászunk, Scree-vel nyomunk egy felfelé irányt, így át tudunk mászni az utolsó ketrecre, amit már csak a falhoz kell irányítani a vízköpővel. Lesétálunk a ketrecről, átosonunk a vékony kis peremrészen, leereszkedünk, és már ott is vagyunk az átjárónál. Most már Scree-vel is hagyhatjuk a karokat, másszunk vissza a vízbe, át a túloldalra, fel a falon, követ kaparintsuk meg, majd menjünk Jen után (időnként másszunk át a falra...például a vékony párkánynál is)!

Rendben... A folyosón elindulunk balra, törmelékeken átmászunk, pár szörnyet elintézünk, azután egy nagyobbacska teremben kötünk ki. Itt találunk egy kevéske energiát, valamint egy kart. Utóbbi meghúzásánál nincs sok időnk a szemben álló kapun való túljutáshoz, ezért ismét az időlassítós technikát (Kör) kell alkalmaznunk a továbbhaladáshoz. Amennyiben Scree nem ért át velünk, a rács pedig leereszkedett, nem kell izgulni, mert egy szobával odébb megidézhetjük a kis törpét. Séta tovább. Kellemes kis helyre jutunk (Torture Room), ahol a kivégzettek fejei vannak karóra tűzve. Ha a látvány nem lenne elég, hangot is kapunk hozzá, mivel a buksik még beszélnek is. Nem is akárhogy, az egyik rövid úton megkeseríti életünket: hívja az őröket. A három normál gárdista és az egyetlen világos ruhás legyőzése után még egy kis társalgás következik. Miután vége van ennek is, vedd fel az őrök által leejtett kulcsot, majd a térképet használva keresd meg a továbbvezető utat rejtő ajtót, amit immáron ki is nyithatsz az előbb megszerzett tolvajkészlettel (előtte vizuáld meg a kis mellékjáratot, az ott álló hordók értékes cuccokat rejtenek). A sok lépcsőmászás után újabb barátra teszünk szert (na meg pár ellenfélre is), sőt...még egy térkaput is találunk. Páncélossal őrzött kapunál induljunk felfelé (jobbra, a sarokban kavics vár ránk a hordóban), nemsokára megérkezünk a cellákhoz (Walkway Cells). Itt lényegtelen, hogy melyik oldalon megyünk át, az a fontos, hogy hátul lejjebb ereszkedjünk egy szinttel, felvegyük az őrnél található kulcsot és a kavicsokat, azután meg megnyissuk az előző szinten álló zárt kapukat, amiken továbbjuthatunk. Egy nagy szoborhoz érkeztünk, ami előtt hatalmas...és sajnos igencsak zárt állapotban található ajtó áll. Mit tegyünk? Scree lelke költözzön a szoborba, azután pedig nyomkodjuk az X-et úgy, hogy közben mindig húzzuk a bal analóg kart jobbra, amikor arra lendül a szobor. Így idővel majd túl fog lendülni az egyensúlyi állapoton, és kiveri nekünk az akadályt. Őröket intézzük el, aranyozott kapun sétáljunk át, lépcsőn induljunk fel. Hoppá... Jen fogoly. Jól kezdődik a villabeli kalandozásunk. Scree-t fogjuk irányítani. A csarnokban ne fordulj egyik irányba se, szemben távozz, a kert felé, ahol egy térkapu is van. A balra álló lépcsőn kapaszkodj fel, a beszélő fejtől jobbra elhelyezkedő ajtón át (lent az egyik ládában kavics) látogass el a könyvtárba. Egyelőre ne menj le, inkább tekintsd meg fent az út végét, az ott található mellszobrot taszítsd be a falhoz, így megnyílik lent a titkos járat. A fegyvertermen fuss át, fel a lépcsőn, azután a bal oldali ajtón nézz be a bálterembe (Ballroom), ahol a kedves kislány (nem egy szépségideál szegény :) táncolgat. Fordulj jobbra, a második ajtón (nyitva van) be, balra fel a lépcsőn, le a lépcsőn, nyitott ajtón vissza, ládából kártyalap, vissza az előző terembe, annak a túloldalára, így pedig ki a szabadba. Először fordulj balra, fuss az első sarokig, ahol mássz fel a falon a zöld tetőrészhez, itt egy kártya vár, majd vissza, az ajtó irányába, csak tovább, az első hasonló sarokig, ahol víz ömlik mellettünk lefelé. Megint falmászás, hasonlóképpen, mint az előbb, létrán fel, ablakon be. A lépcső túloldali szárnyán rohanjunk fel Raum kis birodalmába (Raum's Laboratory), ahol a ládában kavics, a lépcső végében álló vasszűzben pedig Jen vár. Ismét együtt kis csapatunk, de fegyverünk sajna nincsen. Vissza kell szerezni...

Elsősorban egy kulcsot kell találnunk, amivel visszavehetjük a fegyvert. Ki a teremből, le a lépcsőn, be a zöld padlójú folyosóra, ahol egy fej el fogja árulni, hogy az uralkodók szobái a keleti szárnyban vannak. Irány tovább. Sétáljunk vissza a kerti „erkélyszerű" részhez, ahol Scree-vel pókembert játszottunk mindkét sarokban, majd induljunk meg balra, egészen az út végéig, ahol egy nyitott ajtó vár. Az emeleten szaladjunk végig, lépcsőn le, duplaszárnyas ajtó kinyit. Ebédlőből egyenesen át a nappaliba, ahol a zongora és a kandalló van. Innen vezet egy lépcső felfelé, hamarosan a hálószobában találod magad (Raum and Empusa's bedroom), ahonnan továbbjuthatsz az öltözőbe. Itt a szekrény segítségével estélyibe bújik hősnőnk. Nem mondhatnám, hogy ettől szebb lett... Sőt... Mindegy. Ez nem a mi dolgunk. Ebédlőn keresztül vissza a kerti erkélyen át a csarnokba, ahol most már lesétálhatunk a lépcsőn anélkül, hogy útközben, vagy most nekünk esnének az őrök. Még az ajtót is kinyitják előtted, így a bálteremben fogod ropni a korábban kissé barátságtalan uralkodóval. Bájcsevely, kóstolgatás, később meg már nálad a kulcs, így lehet visszamenni, ruhát cserélni. Útvonalban annyi a különbség, hogy most körbe fogunk sétálni, végig a főfolyosókon. Filmecske. Az erőink is visszatértek, nem csak a szépségünk...ezt ünnepeljük is meg egy kristállyal, ami a vasszűzzel „szemben" (vagy mellett...mit tudom én...valahol a két meghatározás között) álló emelvény tetején van elrejtve. Futás le a lépcsőn, őrök leölése után át a zöldpadlós folyosón, egészen a bálterembe vezető csarnokig, ahol a földszinten már várnak rád páran. Őket is dádázd meg, az így elhagyott kulcsot meg vedd fel. Kis emelvényen álló duplaszárnyas ajtón ki a főkertbe, ahol jobbra vedd az irányt (kútban energia, amúgy meg egy katona kószál erre). Ajtón be, a könyvtárból a lenti, duplaszárnyason keresztül távozzunk (előtte páncélos álldogál). Folyamatosan felfelé haladjunk, egészen addig, amíg össze nem akadunk a korábban látott kislánnyal (Elisabeth's room). Beszélgetés. Tánc. A romantikus együttlét szerencsére elmarad, én legalábbis rosszul lettem volna, ha ilyesmire is sor kerül. Miénk a kulcs, film vége. Lent találjuk magunkat a feljáró aljában, ahol máris erőszakoskodnak velünk. Intézzük el az őrt. Tovább le a lépcsőn, szemben megnyílt folyosón a csarnokig, ahol kijuthatunk a kertbe. Itt a térkaput kell használnunk (Mansion East Wing). Jó. Térkép megtekint, a középen álló hatalmas, nyitott területre kell eljutnunk a körfolyosó igénybevételével. A szoborszerű valaminél igen komoly összecsapás vár minket pár gárdistával, ezért erre készülj fel, de lehet örülni, mert már nincs sok hátra, ugyanis a nagy fekete kapu a Dark Maze bejárata. Ahogy lejutsz a lépcsőn a labirintusba, válaszd a második járatot jobbra. Haladj a hármas elágazáshoz, ahol fordulj balra. Ezek után még kétszer kell a bal irányt választani, majd egy kőfalhoz jutsz. Az itt lévő utat követve eljutsz egy kicsivel nagyobb nyitott részhez, ahol úgy tűnhet, hogy több lehetőséged is van, de itt igazából csak egy irányba haladhatsz tovább. Megint falhoz érsz, fordulj jobbra, amint tudsz, így ismételten az épület oldalánál kötsz ki, viszont ahogy haladsz előre, látni fogsz a növényzet felett valami zöld fényt. Na...pár kanyarig kell már csak követned a fényt, hogy megleld az első kart. Húzd meg, megnyílik egy továbbvezető út. Ezen végigsétálva eljuthatsz a labirintus elejéhez. Most válaszd a második bal oldali járatot, majd kétszer jobbra, amikor választani kell. Legközelebb balra, így falhoz jutsz. Azon túl megint egy nyitottabb (nem sokkal nagyobb) helyre érsz, itt ismételten egy út vezet tovább, a többi pedig zsákutca. Ez az egy út kétszer is balra fordul, amíg a végére érünk...mi a második lehetőséget válasszuk. Amikor a kanyar után meglátjuk szemben a falat, menjünk be jobbra a beugróban, és megint jobbra (szinte rögtön). Így azt fogjuk látni, hogy előttünk van egy elválasztó, ami miatt mehetünk balra is, és jobbra is. Válasszuk az előbbi lehetőséget, azután balra, meglátva a falat előre, mellette haladva pedig mindjárt ott vagyunk a következő lámpánál, valamint a következő karnál. Ezzel meg is nyílt a bejárathoz vezető út. Jussunk vissza a labirintus elejéhez, szedjük fel a vízköpőt, azután meg nézzünk be a szabaddá tett kapun. Itt a csatákon kívül túl sok kihívásba nem fogunk ütközni (a puskás bácsi mondjuk elég kedves meglepetés), a térképen is látható hátsó terembe kell eljutnunk.

Itt rejlik minden probléma forrása, a Blood Machine. Film, találkozunk régi ismerősünkkel, aki beavat minket a gép működtetésének, leállításának részleteibe. Sajnos „barátunk” elképzelései „kicsit” mások, mint a mieink. A vérünket akarja. Jen és én kissé ellenezzük a dolgot, de a kis Scree annyira hajtogatja, hogy legalább benne bízzunk, hogy végül csak befekszünk a gépbe. Természetesen jól gondoltuk, hogy ez rossz ötlet. Az élőholtra emlékeztető fickó mintha nem akarná befejezni vérünk szívását (tipikus kisujjamat nyújtom, neki a karom kell eset), ezért a vízköpőnek kell közbelépnie jóval határozottabban. Következő jelenet: az egyik őr vígan viszi a „mérgezett” nedűt az uralkodói párnak. Fel a lépcsőkön, egészen a labirintus kezdetéig. Földgömbnél balra, el az út végéig, nyitott ajtón át be a Bálterembe. Ments! Az uralkodói páros lealázása következik. Először a kishölgyet vesszük kezelésbe, amíg ura a magasban szárnyal. Használjuk az időlassítást (Kör), valamint az ostorozást (R2). Miután szegénykém elhalálozott, jön a kétségbeesett férj, akit csak akkor tudunk megsebezni, amikor a földön áll. A levegőből küldött csapásokat próbáljuk meg elkerülni, de ne védekezzünk, mert úgy is sebeznek. Hamarosan kifekszik, mi teleportálunk. Nagyon jó volt ez a világ, jöjjön a következő!

4. VILÁG: VOLCA

Hááát…az ide vezető közjátékot inkább meg sem említem, annyira egyértelmű volt (mondhatnám inkább: KÖZHELY). A káosz világa enyhén Egyiptomra emlékeztet, ami nem baj, mert csípem az ottani kultúrát, történelmet, stílust. (Rémlik valakinek a PS-re, PC-re kiadott Exhumed? Mennyire állat volt!) No de mindegy…induljunk meg inkább a nosztalgiázás helyett. Szaladjunk be a hatalmas főcsarnokba (Central Shaft), ahol szemben a szoborfej végében kavics vár, de nekünk majd balra kell fordulnunk. Az út végén engedjük le Scree-vel a még mindig nálunk található kötelet (X), amin aztán leereszkedhetünk a csalódott lánnyal. A vízköpővel a falon kapaszkodva másszunk le. Együtt a banda, nyomás körbe, le a platformokon, a következő párkánynál megint kötél, illetve falmászás. Komoly logikai megmérettetés következik. A lezárt kapunál van két fáklya. Vegyük ki az egyiket a helyéről (X) Scree-vel, sétáljunk pár lépést előre, az oszlopokhoz. Itt van mindkét oldalon egy-egy kis kehely (Olyasmi, mint amiben a szenteltvizet tárolják a templomokban. Ha van szakneve is, azért elnézést, de soha nem érdekelt igazán a keresztény kultúra, vagy bármilyen istenben való hit…), tartsuk föléjük a fáklyát (X), hogy begyulladjon az egész kóceráj. Már mehetünk is be. Felébresztettük a Káosz Istenének hű szolgáját, Volca urát. Scree gyors észjárásának köszönhetően azonban nem csak hogy túléljük a találkozást, de még egy kis ajándékot is kapunk a hatalmas óriástól…a negyedik létformát. A trónteremből hasonlóképpen távozhatunk, mint ahogy bejöttünk (kelyhek meggyújtása), csak a túloldalon. A folyosóról egy sötét terembe kerülünk, ahol az oldalt található mélyedések egyikét kell begyújtani a megvilágosodáshoz. Ez sajnos oda vezet, hogy első összecsapásunk is bekövetkezik, méghozzá nem is akárhogyan. Rögtön egy kisebb csapat lávalény támad nekünk. Térkapu, az egyik ládában kavics, amúgy meg mehetünk tovább. A hatalmas teremben (Chalice of Sut) ismét invázió, de továbbvezető út csak egy, ezért eltévedni nem lehet. A gigantikus barlangba visszaérve (Lava Pit) nézzünk el a jobb oldali sarokba, ahonnan egy kis folyosó vezet tovább minket (furcsán kicsi a mérete a gigászi helyek után). A kis szobában álló medencébe csobbanjunk be a lánnyal (váltsunk alakot…sellőre, vagy mire…). Ez nem is medence, hanem egy vízi járat. Ússzunk előre, egészen az első kanyarig, ahol nézzünk felfelé. Jé…egy kis alagút! Ússzunk fel, forgassuk el a kapcsolót (valahol felemelkedett egy rács). Vissza a vízbe, tempózzunk tovább. Idővel le lesz zárva az út (nem ezt a rácsot nyitottuk meg az előbb), ússzunk fel itt is, használjuk a kapcsolót. Közlekedjünk tovább. Nos…az emeleten megtaláljuk a korábban már kinyitott rácsot, de az valamiért megint zárva van. Nem baj, itt is tudunk feljebb úszni. Kapcsolót még ne használjuk, viszont az ajtót nyissuk ki, így Scree ismét velünk lesz. Őt hagyjuk itt a karnál, amivel majd be tud segíteni nekünk, mi pedig a szomszédos szobában csobbanjunk megint a vízbe (ahol legelőször is tettük). Kombináljuk a rácsokat úgy, hogy az emeleti újra megnyíljon. A lánnyal csak vissza kell mennünk a kiindulási pontra, átmenni a vízköpőt őrző szobába (ahol a idézni is lehet), leúszni, nyitott úton áthaladni. Kőfejű barátunkkal sem nehezebb a helyzet, mert vele csak le kell ugrani a vízbe, a falon meg fel kell mászni a járathoz. Így mindketten egy szoborhoz kerülnek. Természetesen Scree segítségével életre kell kelteni. A madár szárnyát hídként kell lerakni az általunk elért platformhoz (X). Utána vissza a Lava Pit kezdő helyéhez, ahol besétáltunk a kis folyosóra. Most a túloldali sarokba menjünk, ahol Scree-t irányítva felmászhatunk a falon (előtte szerezzünk fáklyáját, ha a régi már kialudt volna), így eljutunk a kaput rejtő párkányra, ahonnan már kötelet is dobhatunk a lánynak. Amennyiben mindketten felértek, lehet nyitni a kaput a gyűjtogatós módszerrel.

Rohanjunk végig a folyosón, be a barlangba, ahol a lávalények várnak minket. Öljük meg őket, egyetlen úton tovább, egészen a teremig, amiben a vibráló kapu van. Az egyik dobozban kavics, felszedése után nézzünk át a kapun a vízköpővel, a kereket (a falon van jobboldalt) elforgatva már Jen is csatlakozhat hozzánk. Mehetünk folyamatosan az út végéig, ahol a következő szobor vár. A madár másik szárnyának elforgatása után indulhatunk vissza a főbarlangba, hogy a szárnyakon átgyalogolva (majd a platformokon leugrálva) bejuthassunk az egy emelettel lejjebb lévő barlangrendszerbe. Ez a háromszintes kolosszus középső emelete (Royal Chambers). Az első teremben két lehetőséged van. Előtted egy lépcső tetején elhelyezkedő kapu, tőled jobbra pedig egy lávazuhataggal védett átjáró. Lépj először a lépcsőhöz, ahol mindkét oldalon kehely várja a megváltó fáklyalángot, így a kapu is megnyílik. Odabent jó pár őr vár, valamint egy térkapu. Érdemes először az utóbbi mellől lövöldöző fickót leszerelni, mert csúnya sérüléseket okozhat, ha eltalál. Jó. Nézzük a lávafüggönyös bejáratot. A lánnyal démonná kell válni, azután meg be kell rohanni az időlassítós módszerrel, amikor éppen kihagyás van a forró nedű csordogálásában. Odaát már csak annyi lesz a dolgunk, hogy a bal oldali falon álló kereket elforgassuk, így Scree is csatlakozhat. A templomban hatalmas összecsapás jön a lávalényekkel, amibe idővel az uralkodó is beleszól. Jen rabul esik neki egy kis csel segítségével (az erő felhasználásával…ez egyenes út a sötét oldalra… :), a vízköpő meg kútba esik. Vele megyünk tovább. Nézzünk körbe, szedjük fel az összes kavicsot. Egy út vezet csak tovább, de ahhoz, hogy ezt megnyissuk, az ajtó feletti szoborba kell beleköltöznünk (alatta állva, X). Tekerjük a bal analóg kart jobbról balra. Mehetünk is be. Teljes sötétség, fáklyánk nincs, ha pedig ez sem lenne elég, akkor közölném a tényt, mi szerint a kelyhekben sincs olaj. No problemo. Mindkét oldalon van egy-egy kapcsoló. Középen áll egy virágtartóra hajazó akármi. Utóbbit kapjuk fel, vigyük a bal oldali (ha a lezárt kapuval szemben állva nézzük) kapcsolóhoz, majd helyezzük rá. Másszunk fel a falon, nyílt nekünk egy járat. Kavics, fáklya. Ismételjük meg a túloldalon is az előbbi mutatványt. Tartókat begyújtani, ajtó mögötti kereket elforgatni, így már lesz olajunk lent is, másszunk hát vissza, lobbantsuk be az ottani kelyheket is. Lehet továbbmenni. A hihetetlenül hosszú lépcső megmászása után egy terembe jutunk (Oil Bath Room), ahonnan nem tudunk továbbmenni, mert a kijáratot ellávásította egy hülye szoborfej. A két kavicsot szedjük fel, azután álljunk be a bejárathoz, szemben a leömlő lávával. Forduljunk jobbra, itt az egyetlen mászható falfelület. Falra fel, idővel balra át, le a járható „emeletre”. Át a túloldalra, vissza a falra, megint le, ismét a túloldalra, fal, szoborfejnél lélek átköltöztet, száj becsuk, láva nem hull. Szerencsére nem kell magunkat visszaszenvedni a terem elejéhez, elég, ha a fej mögötti járaton leereszkedünk, így eljutunk a most már szabad ajtóhoz.

Ismét egy hatalmas helységbe kerültél (Pipe Room). Ajtóval szembeállsz, falon felkapaszkodsz, a tőled jobbra álló szobrot megkerülöd (mellette kristály), a két rácsos ablakszerű valami között lemászol, csövön átfutsz. Elnézést a megfogalmazásokért, de ezt az „ide megyek, ezt teszem…oda megyek, azt teszem” helyzetet nem lehet értelmesebben papírra vetni. Szomszédos teremben csövön a túloldalra, falon jobbra, Újabb csövön át, nagy kereket elforgatni, kicsit vissza, megnyílt járaton lejutni. A csatorna végében csak be kell lökni a rácsot, így bejutsz a templomba (Malikel’s Temple). Lépcsőn felfelé, előre. Kézcsókom…bemutatkozik az uralkodónő, aki valamivel normálisabbnak mutatkozik, mint férjeura. Nemcsak most segít nekünk, de azt ígéri, hogy a későbbiekben is fordulhatunk hozzá. A kapott energiával nyomás előre, át a barlangon, fel az ösvényen, az út végébe, ahol összetalálkozunk hősnőnkkel. Mentsünk. Költözzünk az emelvényen álló szoborba, majd zúzzuk le a kis szukát. Erőt átadjuk, bocsánat elfogadva, kavicsok felkapva, vissza az uralkodónőhöz az előbbi útvonalon. Megnyílik az utolsó kapu is a templomban, azon távozzunk…elértük a legalsó szintet (Lower Chambers). A hosszúkás szobában hat őr, hátul meg egy szobor, ami rossz szokása szerint lávát okád magából. Mi a megoldás? Természetesen bele kell költözni. A nagy barlangban (Magma Plinths) csak át kell ugrándozni a platformokon a kijárathoz. Ez nem lesz túl bonyolult feladat. A Lava Falls teremben már kicsit bonyolultabb a dolgunk. Használjuk a vízköpőt. A bal oldalon másszunk fel a falra. Jussunk át a helység túloldalára. Itt van egy nagyobbacska oszlop, szobor kinézetű valami. Költözzünk bele, majd a már ismert, kibillentős módszerrel döntsük el, hogy hidat alkossunk így a lánynak. Váltsunk is át rá. A jobboldalon keressük meg a keskeny párkányt, amin eljuthatunk a ledöntött szoborig. Együtt a csapat. A következő szobában a következők vannak. Két őr, szemben térkapu, jobbra egy begyújtandó olajtartó a falon, balra pedig az ettől kinyíló ajtó. A térképen látható nagy „S” aljában újabb kapuval találkozunk, ami nagyon cselesnek tűnik majd, de egyáltalán nem az. Rögtön előtte fel lehet mászni mindkét oldalon a falra, tegyük hát meg, fent pedig használjuk a két olajos kelyhet. Következik a Sanctuary of Immolata. Ez a hely a következőképpen néz ki. Baloldalon is, jobboldalon is van egy-egy ajtó a terem közepén. Szemben egy nagykapu, ami zárva van, mellette mindkét oldalon lépcső vezet felfelé. Nézzük először a középső ajtókat. A bal oldali olajtartója üres, ezzel majd később foglalkozunk, a jobb oldali járat meg becsapós, mert nincs is előtte ajtó, csak messziről hihettük azt. Nézzünk be rajta. A szoba (Flame Igniter) végében szobor, aminek mindkét oldalán felmászhatunk. Az „emeleten” menjünk az út végébe, gyújtsunk be, ismételjük ezt meg a túloldalon is, így beindítjuk a főkapu egyik zárját. Már csak három van hátra. Vissza a nagy terembe. A jobb oldali lépcsőn séta fel, lövöldözős őrt elintéz, irány a következő Flame Ignitier. Ez egy ISZONYATOSAN nagy terem. Szaladjunk be középen és álljunk be az oszlopok közé. A vízköpővel engedjük le a kötelet, amin másszunk is le a lánnyal, majd a párkány, valamint a platformok segítségével jussunk el a középen álló hatalmas körbe. Olaj még nincs benne, ezért menjünk tovább, egészen a falig. Váltsunk vissza a törpére, falra kapaszkodva kövessük a lányt, de ahol ő megtorpant, mi fel tudunk mászni, kötelet dobhatunk le, és ketten már elforgathatjuk a kart. Olaj került a körbe, gyújtsuk be. Ennyi volt, már csak vissza kell jutni a terem elejébe az előbbi módszerrel (csak visszafelé). Ez volt az a pont, ahol ez a világ kezdett átcsapni lenyűgözőből unalmasba. Semmi másról nem szól ugyanis, mint az időhúzásról a rengeteg mászkálással. Vissza a központi terembe, azután fel a másik lépcsőn. Ez most végre egy ötletes feladatsor lesz. Szemben egy lezárt kapu, kétoldalt egy-egy párkány. A bal oldalira másszunk fel a vízköpővel, helyezzük rá a kelyhet a kapcsolóra. A lánnyal eközben változzunk kos formába, így az emberfeletti ugrással képesek leszünk feljutni a jobb oldali párkányra, ahol sajnos nincsen semmi, amit rátehetnénk a kapcsolóra. Álljunk rá mi, így Scree bejuthat a kapun túlra.

Odabent, szemben találunk még egy kelyhet, ezt helyezzük a kapu alá, így a lánnyal is csatlakozhatunk a felfedezőútra (mivel a kapu nem tud teljesen lezárulni). A vízköpővel engedjük le a kötelet a barlangi járat után (Scree nem tud lemászni). Jen ezen szépen le is mászik (már ha irányítjuk). Odalent két lehetőségünk lesz. A bal oldali járat egy lépcső aljában álló zárt ajtóhoz vezet, itt forgassuk el a falon lévő kereket, így olaj kerül a központi terem kelyhébe (tudod, amit korábban már láttál). A másik irányba nem érdemes mennünk, mivel Scree nélkül semmire sem jutunk, ezért vissza a kötélhez, fel, fussunk a központi terembe (útközben gyújtsuk be a kört, ami mellől a kelyhet elvettük a kapu megtartásához), ahol most már meg tudjuk nyitni az említett ajtót a kelyhekkel. Fel a lépcsőn, el az utolsó Flame Igniter helységbe, ahova az előbb nem mentünk be a lánnyal. A szobrot döntsük ki, kelyhet gyújtsuk be, így most már megnyílik a nagykapu is. A lépcsőkön lerohanva megérkezünk az Istenek Csarnokába (Hall of Gods). Itt a következő lesz a feladat. Középen van egy hatalmas, kidrótozott szobor. Először a drótokat kell elvágni, majd a szobrot kell kidönteni. Ennyire egyszerű. Többnyire a vízköpővel fogunk közlekedni. Először nézzünk el balra az idéző kőhöz. Engedjük le Jent, rohanjunk át a csajjal a madár szárnyain…a kötélhez. Mi (Scree) a jobb oldalon másszunk le a falon, sétáljunk a szobor lábához. Itt már van is egy kötél, amit égethetünk a kívánt cél elérésének érdekében. Innen rohanjunk át a lányhoz, aki ott álldogál a másik merevítésnél. Azt is égessük meg. Vissza a szobor lábához, saját kis zsinegünkkel húzzuk fel magunkhoz Jen-t is. Ha már a lányt irányítjuk, fussunk fel a lépcsőn, oldalazzunk el a keskeny párkány segítségével az építmény végéhez, ahol a kosforma ugrásával feljuthatunk a tetőre. Vízköpőt megidézni, kötelet elégetni, a nővel vissza a szobor talpazatához, törpét megint megidézni. Rendben, már csak egy kötél maradt. Ismét Scree következik. Álljunk szembe a kijárattal, másszunk le a falon, sétáljunk az út végéhez, falra fel, utolsó kötelet elégetni. Nincs más dolgunk, mint visszaidézni a kis kőlényt (így gyorsabb), megszállni a szobrot (ehhez fel is kell másznunk a lábához), kidönteni, kötelet oldalt leereszteni a lánynak, átmenni. Lávalényeket öljük meg, odaát már csak pár őr, valamint az utolsó termek vannak (meg egy térkapu). A kelyheket gyújtsuk be, menjünk át a kapun. Szoba végében még egy kelyhes kapu, utána ments, mert komoly összecsapás következik. A lényeg, hogy először balra haladva mindent lelökjünk. A legnagyobb kelyheket úgy tudjuk elintézni, hogy leguggolunk mögöttük (X), és megvárjuk, amíg Góliát szétcsapja magától. Szóval…lerugdosunk mindent, idővel mehetünk jobbra is. Ha teljesen sötét lesz, vége a küzdelemnek. Az uralkodó lezuhan a mélybe, jön szerető felesége, aki a szívet akarja. Mindenki boldog, menjünk is tovább a kivezető úton, amit az uralkodónő nyit meg nekünk. Film. Szegény Jen. Azt hiszi, hogy Scree elhalálozott, pedig csak átváltozott kicsit…hiszen ő egy isten fia ugye. Ezzel vége is a negyedik világnak. Minden jó, ha a vége jó… Mondhatnánk mi is…de még nem fejeződtek be kalandjaink…

A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS: NEXUS HUB

A hódító erők nem nagyon hagyják annyiban a dolgot…ők mindenáron nyerni akarnak. Az istenek gyermekei összebújva hullanak alá (na jó, ez kicsit talán túlzás), Lewis elveszi a szívet volt barátnőjétől…egyszóval áll a bál. Harc következik. Nem is kevés. Először a lánnyal kell kezelésbe vennünk ex-barátunkat, méghozzá az első három világ létformáinak erejét használva (sorban, egymás után). Ezután a Rend istenének gyermekét fogjuk irányítani. Verjük szét a másik gyerkőcöt, egészen addig, amíg el nem kezd szórakozni az árammal. Ekkor rohanjunk körbe, kapjuk fel az egyik páncélt, amit a védekezéssel tudunk használni (R1). Így visszairányítjuk az energianyalábot. A lényeg, hogy a szörny fölötti gömb valamelyik oldalát robbantsuk ki ezzel a módszerrel. Utána bunyó, majd megint kirobbantás. Miután mind a négy oldal megvan, a gömb maga alá temeti a Káosz istenének fiát. Ismét Jen. egyiptomi alakban kell küzdeni, ha pedig ez is megvan, akkor jön végre a kiérdemelt nyereség. Hát ennyi volt. Tényleg nagyon király a Primal, nekem csak a negyedik világ nem tetszett annyira (Aetha volt a legjobb), na meg azzal volt még a fő probléma, hogy sokszor elfelejtették egymást követni a hőseim. Elég idegesítő néha. Mindegy. Én kilencet adtam volna neki, de azon a fél ponton nem fogunk összeveszni. A lényeg az, hogy bár gépet nem vennék miatta, így is minden PS2 tulajnak kötelező anyag a Primal. És ha én ezt mondom, akkor tényleg nagyon jó játéknak kell lennie…;)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

GOLDEN SUN 2: THE LOST AGE (GBA) VÉGIGJÁTSZÁS (1. RÉSZ)

Mielőtt belekezdenék a monstre végigjátszásba, pár tippel, jó tanáccsal és személyes megjegyzéssel indítanék. A végigjátszásban a saját kalandozásaimat írom le, nem kötelező azt pontról pontra követni, ugyanis a bejárható terület már az elején elég nagy, később pedig kiterjed a játék egész világára, és a kábé 60 helyszínnek csak úgy a fele szükséges a megnyeréshez, a többi csak fakultatív, kihagyható. Továbbá a nagy bejárható terület miatt természetesen a meglátogatandó helyszínek sorrendje sem kötött, sokszor mehetünk sokfelé, én választottam egy utat, bárki letérhet róla, sőt lehetséges, hogy az én utam messze nem is a legoptimálisabb. Mint sok RPG-ben, itt is később vissza kell mennünk már bejárt helyekre, ha mindent össze akarunk gyűjteni, mert egyes dolgokat csak később megszerezhető varázslatokkal lehet elérni, ez az oka, amiért igazán nehéz megtervezni a legkedvezőbb útvonalat Weyard világában. Menet közben én is tettem néhány elég felesleges kitérőt, de mivel nyakamon van a lapzárta, és a játék 50 órát igényel, nem maradt már időm arra, hogy kicsit logikusabban újratervezzem a helyszínek meglátogatásának sorrendjét, veszélyesen sok kitérőt azért mégsem tettem, és azok sem voltak haszontalanok, hiszen bizonyos pontig azért minden barlangban, toronyban el lehet jutni akkor is, ha a kinullázásukhoz nincs meg minden varázslatunk. Ajánlom a kistérkép gyakori tanulmányozását is, ezzel könnyebb navigálni, ez a világtérképen az R gombbal hozható elő, a játék menet közben be is jelöl rajta meglátogatott helyeket, sajnos ezt elég szelektíven teszi, főleg a városok és tornyok kerülnek rá, sok dolog nem. Érdekes módon sok terem resetelődik akkor is, ha rendesen megoldottuk a feladványokat, és később visszatérünk, ezek egy része azt a célt szolgálja, hogy ne tudjuk visszafelé haladni, sok esetben viszont csak idegesítő, nem térek ezekre mindig ki, hiszen többnyire újra ugyanúgy kell őket megoldani, ahogy először. Mentsünk a játékban gyakran, szerencsére ez nincs korlátozva (igaz csak három helyre menthetünk), különösen a városokban javaslom a mentést, ugyanis nekem nem sokszor, de úgy három alkalommal kifagyott a játék a boltokban vásárlás közben, jobb megelőzni a bajt, meg amúgy is állást menteni jó, hehe. Mivel a játék nagyon hosszú és igazán gazdag logikai feladványokban, a végigjátszás is roppant méretesre sikerült, és mivel a logikai feladványok megoldásait nem hagyhatom ki, a cikksorozat méretét csak úgy tudom csökkenteni, ha mást mellőzök, emiatt sok tárgy felvételére nem teszek külön említést, leginkább csak az általam begyűjtött Djinnek és kincses ládák elérését írom le. Tehát mindenki kutakodjon magától, ha sok plusz dologra szeretne szert tenni, a játékban rengeteg helyen vannak ládák, szekrények, köcsögök, kosarak és egyéb tárolóeszközök, legfőképp a városokban, ezeket érdemes végigtapogatni, kábé 10-15 százalékukban találhatunk is valamit. Ugyanígy, miután megkapjuk a Cyclone varázslatot, azzal a fűcsomók alatt kutakodjunk folyamatosan, így szintén sok extrát találhatunk. Érdekességként jegyzem még meg, hogy ha a Reveal (Felfedés) varázslatot elsütjük, akkor látjuk csillogni azokat a tárolóeszközöket, amikben valami van, így ezzel a módszerrel is kutakodhatunk, bizonyos esetekben gyorsabb lesz, igaz PP-be kerül, egyébként vannak olyan dolgok is, amiket csak Reveal-lel érhetünk el, de ezekre menet közben is felhívom a figyelmet. Ha mind a 72 Djinnt össze szeretnénk gyűjteni, akkor pedig tudomásom szerint mindenképp össze kell gyűjtenünk a Golden Sun 1-ben az ottani 28-at, át kell hoznunk az állásunkat a második részbe, és természetesen itt további 44-et kell összeszednünk. Egy részük kint van a világtérképen, így annak minden négyzetcentiméterét is át kell pásztáznunk a Djinn-vadászat közben. A Djinneket egyébként érdemes gyűjtögetni, van egy épület, ami csak az összes Djinn összegyűjtése után nyílik meg, sajnos nekem még nem jött össze mind a 72 apróság. Végezetül még annyit, hogy ha nem figyelek eléggé oda (itt ugye a figyelmemet meg kellett osztanom a játék és szövegszerkesztő között), nagyritkán felcserélem a bal és jobb irányokat. Próbáltam természetesen ezt elkerülni, de lehet, hogy becsúszott egy-két ilyen hiba, és mint ahogy azt feljebb is írtam, sajnos nincs most 50 órám, hogy az egész végigjátszást ismét átellenőrizzem, tehát ha valaki nagyon nem oda lyukad ki, ahova a leírás szerint ki kéne, akkor valahol egy irányt eltoltam, ez esetben az ellenkező irányba érdemes próbálkozni. Előre is elnézést kérek mindenkitől az ilyen esetleges hibák miatt, továbbá azért is, mert brutálisan tömör és száraz az anyag, minden sallangot, humort és színt le kellett róla faragnom, így is tartok tőle, hogy nem sikerül három folytatásban kimeríteni a játékot.

A VÉNUSZ TORONY MÁS SZEMSZÖGBŐL

Kezdjünk akkor bele, a Golden Sun 2-ben tehát a másik csapat szemszögéből játszhatunk, és az idő is visszaáll pár órával az első rész vége elé, Jenna irányítását kapjuk meg (és az öreg Kraden, az állandó NPC már itt is a csapatunkban van), Felix és Sheba éppen elindult a második világítótorony tetejére, ahol Isaac-ék Menardiékkal csatáznak. Innen induljunk el a teljesen lineáris úton, egyelőre szörnyek sem támadnak, a peremeknél pedig nem tudunk leesni, ettől nem kell tartanunk. Az első elágazás a szobros teremnél van, itt két ajtón mehetünk tovább, a felső zsákutcába vezet, tehát értelemszerűen az alsót válasszuk. (Aki nem játszott az első résszel, az talán nem veszi észre kapásból, de hamar meg lehet szokni, hogy ha alul egy ember szélességű beugró látható, akkor az lefele nyíló ajtó.) Egy már ismert helyszínre jutunk vissza, a túlsó oldalon a felfele nyíló ajtón menjünk tovább. Itt találkozunk az első, nagyon egyszerű fejtörőnkkel, ez senkinek sem fog problémát okozni, ha egy emberes szakadék van valahol, akkor menjünk csak neki, és átugorjuk automatikusan, így kell itt tovább ugrálni. Menjünk be az ajtón, fosszuk ki a ládát, majd menjünk vissza két termet, és lefele haladva hagyjuk el a világítótornyot.

HÁNYKOLÓDÁS A SZIGETEN

Itt két csoport emberbe botlunk, katonákba és Sheba földijeibe, mind minket akarnak meglincselni, hiszen a mi bandánk rabolta el Sheba-t, Alex azonban szétkergeti őket, ha szabad az út, induljunk balra. Hamarosan egy emberbe botlunk, aki ránk támad, és meg is kezdődik az első harcunk, ami szerencsére még nagyon könnyű lesz. Haladjunk tovább balra, a következő két helyszín is egyszerű, a lépcsőkőn menjünk fel, az indákon pedig kapaszkodjunk le. Út közben több katonával is harcolnunk kell, ne sajnáljuk tőlük a varázslatot, majd menjünk be a barlangba, és használjuk a lila követ, az ilyenek maximálisra nyomják fel a PP-nket. A barlang másik végén újabb átvezető rész következik, megtaláljuk Menardiék hajóját, ismét előkerül Alex, felgyullad a Vénusz Világítótorony, és nagy földrengés keletkezik, melynek következtében a félsziget elszakad a kontinenstől, és szigetként úszik tova az ismeretlenbe. Némi eszméletvesztés után előkerül másik két szereplő is, Felix és Sheba, a sziget egy új, ismeretlen kontinens partjainál köt ki, Felix a csapat élére áll, és megkapjuk a Golden Sun logót is, tehát ténylegesen még csak itt kezdődik a második rész.

AZ ÚJ KONTINENS ELSŐ VÁROSA, DAILA

Induljunk balra fel, kiérünk a világtérképre, itt haladjunk az úton, amíg Daila városába nem érünk, térképezzük fel, és beszélgessünk mindenkivel, ha akarunk (ezt nem fogom ismételni a többi városnál). A városban megtalálhatjuk az alap „vendéglátó ipari egységek" nagy részét is, ezek cégérrel vannak jelölve: a fogadóban pénzért megszállhatunk, cserébe nő az energiánk; a fegyverboltban pedig fegyvert, ruhát, páncélt és hasonlókat vásárolhatunk. A templom az oszlopos épületben van, ennek nincs cégére, és gyakran máshogy néz ki, de felismerhető az átlagosnál nagyobb bejáratról. Itt „adomány" fejébe feléleszthetjük az elesett bajtársainkat, méregtelenítő kúrán vehetünk részt, továbbá különféle átkoktól és átkozott tárgyaktól is megszabadulhatunk. Ha kiszórakoztuk magunkat a városban, a srácoknál lefele haladjunk tovább, itt bele is futunk a második rész első Djinnjébe, akinél egy füst alatt ki is tanulhatjuk a Djinnek kezelését, a kis lény ugyanis termékbemutatót tart önmagából.

A KANDOREAN TEMPLOM

Ezután a térképen haladjunk fokozatosan balra és le, menet közben ettől kezdve már sok véletlenszerű harcba keveredünk. Egy idő után elérünk egy jobbra vezető hídhoz, keljünk át rajta, majd haladjunk jobbra és fel egészen a sárga épületig, a Kandorean Templomig. Itt nem engednek minket be a kapun, ezért menjünk balra fel a fal mentén, és a gallyakkal fedett barlangbejáratnál használjuk Sheba Whirlwind, azaz Forgószél varázslatát. Menjünk át a barlangon, másszunk fel a kútban, és be is jutottunk a kolostorba. Az épületben kövessük a szerzetest az ajtón át, bent a szemközti ládát ne bántsuk, hacsak nem akarunk az alakváltóval harcolni, induljunk balra, és az akadályokat kerülgetve egy idő után elérünk egy lejárathoz, azon át folytassuk utunkat. Másszunk le a létrán, balra megtaláljuk a sérült szerzetest, tőle felfele lavírozzunk az oszlopok között, másszunk fel a létrán, a magaslatról pedig már rá tudunk ugrani az egyik oszlop tetejére. Ahogy a játék elején, itt is oszlopról oszlopra kell ugrálnunk, a lejáraton pedig másszunk ismét egy szinttel lejjebb. Haladjunk tovább, át a járaton, le a folyó bal oldalán, majd a folyóban (a B, azaz futás gombbal jobban le tudjuk küzdeni a sodrást) és a jobb parton haladjunk egy kicsit felfele, végül jobbra ki, át a járaton. Itt időszakosan két gejzír tör fel és emel magasba egy-egy platformot, de nem elég magasra. Először a bal oldalira toljuk a kőoszlopot, és liftezzünk fel a jobb oldalival a ládához, amit fosszunk is ki. Ez után természetesen a jobb oldalira toljuk az oszlopot, a bal oldalival liftezzünk, majd másszunk fel a balra található létrán, és haladjunk jobbra a kötélen. A második kötélre még ne menjünk rá, menjünk ki az oszlopok között fel és balra (ne menjünk be a barlangba se), az apró szakadéknál álljunk szembe a kőoszloppal, használjuk rajta a Move varázslatot, és toljuk meg. Toljuk egészen a gőzig, majd menjünk vissza a kötelek közötti részhez, és most már átkelhetünk a második kötélen is, a gőz nem fog minket lelökni a mélybe. Ne másszunk le a létrán, hanem a peremeken – hol jobbra ugorva, hol balra – haladjunk tovább, a létra után pedig a képernyő alsó részén távozzunk. Innen egyszerű, lineáris az utunk, több bejáraton áthaladva eljutunk egy tábláig és egy fortyogó üstig, amin használjuk a Move varázslatot, és a helyén átszökkenve mehetünk tovább. Itt készüljünk fel az első komolyabb főnökharcra, három kékszínű gorillaszerűséggel kell megküzdenünk, ha győzünk, egy létrán és egy rövid folyosón eljutunk a főszerzeteshez, aki megtanítja nekünk az Lash (Ostor) varázslatot (a tárgymenüben vegyük is használatba), ha ezt használjuk, adott helyeken kötél segítségével haladhatunk tovább. Most menjünk vissza azon az úton, amin idejöttünk, egészen addig, amíg egy kötélcsomót nem találunk. Próbáljuk ki rajta az új tudományunkat, majd harcoljunk a Djinn-nel, ami a legyőzése után csatlakozik is hozzánk. Most már elhagyhatjuk a templomot, a legegyszerűbb út az, ha visszamegyünk a szerzeteshez, a bal alsó ajtón kimegyünk, és a csúszdán lecsúszunk, ez után már a főkapun át is elhagyhatjuk a kertet.

RÖVID LÁTOGATÁS A TENGERISTEN SZENTÉLYÉBE

Menjünk vissza Daila városához, majd onnan induljunk jobbra a barlangig, ahova menjünk be, ez a Tengeristen Szentélye, amit sajnos még nem tudunk teljesen kifosztani. Itt megtaláljuk a két kissrácot, akik Daila-ból elvesztek, menjünk a kötélhez, használjuk a Lash varázslatot, és meg is mentettük őket. Folytassuk utunkat a kötélen és a bal oldali járaton át, a deszkákon közelítsük meg a Djinn-t, mire az egyik leszakad alattunk, ez után kergessük a lényt tovább, így a bal alsó járaton át hagyjuk el a helyszínt. Ezen a helyszínen jobbra kicsit levághatjuk az utat, majd menjünk át a legalsó feletti járatok egyikén (a másikon lyukadunk ki), végül hagyjuk el a helyszínt az alsó járaton át. Itt végre utolérjük a Djinnt, de mindig elszalad előlünk a magaslatnál, toljuk felfele ütközésig a lángoló oszlopot, és így végre elkaphatjuk. Egyelőre itt mást nem tudunk tenni, de még vissza fogunk térni. A kijutás gyalogszerrel sem túl nehéz, de a Retreat (Visszavonulás) varázslatot ajánlom inkább, ez visszateleportál minket a dungeonök bejáratához, hasznos dolog.

A DEHKAN FENNSÍK MEGHÓDÍTÁSA

Most sok gyaloglás jön a térképen, menjünk vissza Daila irányába, onnan haladjunk nagyon kicsit balra és lefele, majd az elágazásnál induljunk jobbra, keljünk át a hídon, kövessük az utat lefele, majd balra (itt ismét van egy híd), kicsit le és kicsit jobbra, és végül elérkezünk a Dehkan Fennsíkra. Itt pár lépés után egy olyan részre érkezünk, ahol a talaj repedezett, essünk le az egyik helyen, a barlangból lefele menjünk ki, és az inda segítségével jussunk le a ládához. Ha visszamegyünk a kis barlangba, a felső járaton át folytathatjuk az utunkat, onnan pedig jobbra menjünk tovább. Ugráljunk át a ládához, és a kezdőpozíciótól ugráljunk tovább jobbra, majd haladjunk tovább, a következő instabil talajnál pedig a felső, félig megrepedezettnél essünk le, így egy újabb ládánál kötünk ki. Innen a kijutás már senkinek sem okoz majd problémát, kint pedig toljuk meg az oszlopot, és ugráljunk át a már ismert területre. Most át kellene jutni az előző instabil területen, ez egy egyszerű logikai feladvány, valószínűleg senkin sem fog ki, annyit segítek, hogy egyszer az alapban lyukas talaj felett is át kell ugranunk. A következő helyszínen ismét egyszerű, oszlopon ugrálós feladvány jön, annyi nehezítéssel, hogy ahogy az előbb is láttuk, és a talajnál is, két ráugrás után az oszlopok szétporladnak. Ez is nagyon könnyű, talán csak a láda megszerzése trükkösebb egy picit, a ládától felénk eső oszlopra szándékosan ugorjunk rá kétszer a mellette levő szigetről, hogy összeomoljon, és a talajszintről így már elérhessük a ládához vezető indát. Azt hiszem szükség van a helyszín resetelésére is, hogy a láda megszerzése után átjuthassunk, hagyjuk el a képernyőt, jöjjünk vissza, és az oszlopok alapállapotba állnak vissza, ezt a trükköt egyébként még több hasonló helyzetben kell majd alkalmaznunk. Ha átjutottunk, tegyünk egy nagy kört, és jön a következő helyszín, ahol az instabil talajnál essünk le, majd a barlang elhagyása után a következőnél is, ahol megjelenik egy Djinn. Menjünk ki ebből a barlangból is, haladjunk tovább, az oszlopot toljuk be balra, majd jobbra kövessük a Djinnt. Ne keljünk át a hídon, hanem másszunk le a liánon, sétáljunk át a köteleken, majd toljuk meg a felső oszlopot, arról jussunk fel a kötélhez, onnan pedig a Lash segítségével elérhetjük már a ládát. Most menjünk le a másik oszlophoz, toljuk meg, majd másszunk le rajta, menjünk körbe, és másszunk fel az indán a Djinnhez. A lény ismét kereket old, kövessük a jobb oldali helyszínre, itt sajnos tönkreteszi az utat lerövidítő oszlopokat, nekünk másfele kell mennünk, ez az első szerintem igazán kemény logikai feladvány a játékban. Másszunk le az indán, toljuk meg az oszlopot, másszunk fel rá, majd haladjunk és ugráljunk az oszlopokon, amíg tudunk. Látszólag zsákutcába kerülünk az utolsó oszlop tetején, de ugorjunk vissza az előzőre, ami összeomlik alattunk, mi pedig továbbmehetünk felfele és körbe. A következő mozgatható oszlopot a Move varázslattal toljuk balra, másszunk fel rá, és ugorjunk át róla arra az oszlopra, amin pár másodperccel ezelőtt még álltunk. Ez is összeomlik alattunk, most végre szabad az út a felettünk levő szigetre, másszunk fel a liánon, és toljuk az oszlopot balra és le. Menjünk le a földszintre leesett oszlopunkhoz, mozgassuk még kicsit balra a Move-val, majd menjünk vissza fel, és ugráljunk át rajta balra. Menjünk be a barlangba, itt nem érdemes leesni, sem a bal felső járaton továbbmenni, a repedezett padlón keresztül a jobb alsó kijárathoz jussunk át, hagyjuk el a barlangot, és haladjunk felfele, a felszínen levő, következő repedezett területre. Itt a jobb oldali részen essünk le, így pont a Djinn fején landolunk, és felvehetünk egy kockát, amit vegyünk is használatba, így a szörny által már demonstrált „szögbeverős" Pound varázslatot is alkalmazhatjuk ezután. Menjünk tovább a Djinn után a jobb felső járaton át, de ne menjünk a közelébe, hanem másszunk le a liánon, verjük be a földbe a mellette levő oszlopot (Pound), így elvágtuk a menekülési útját, és most már begyűjthetjük. Miután csatlakozott hozzánk, a liánokon jussunk át a terem másik végébe, haladjunk tovább a járatokon át, és hamarosan kijutunk a szabadba ismét. Itt menjünk le a lépcsőkön, és lefele hagyjuk el a helyszínt, így ki is jutunk a világtérkép egy eddig elérhetetlen területére.

INDRA BARLANG ÉS MADRA, A TÜNDÖKLŐ VÁROS

Lefele indulva egy hajót találunk, amivel még nem tudunk semmit sem kezdeni, ezért inkább haladjunk balra, és menjünk be az Indra Barlangba, bent használjuk a Move-ot az oszlopon, toljuk jobbra, majd használjuk a Lash-t a kötélen, és miénk is a kőtábla. Ezzel be is szereztük az első kombinációs idéző varázslatunkat, el is hagyhatjuk a barlangot. A barlang bejáratától menjünk a világtérképen egyenesen balra ütközésig, majd egyenesen lefele, és hamarosan elérünk egy hidat, ami tőlünk jobbra vezet, keljünk ezen át. A híd után menjünk egyenesen lefele, majd a következő hídon is át, és haladjunk átlósan jobbra és le, így elérjük Madra városát, ami felett áttetsző tört napsugarak scrolloznak átlósan. Itt több érdekességet is találhatunk, a fogadó emeletéről kimenve elsétálhatunk a háztetőkőn egy ládához, az egyik házban egy Djinnt tart háziállatként két öreg, továbbá találhatunk még egy hajóirányító gömböt is, bár ez utóbbi két dolog egyelőre még elérhetetlen számunkra. A börtönbe mindenképp menjünk be, itt a zöldhajú Piers raboskodik ártatlanul, ugyanis kalóznak nézték a helyiek, ő szintén Adept, feltétlenül olvassunk a gondolataiban is Mind Read-del. Ez után menjünk le a katakombákba a temető mögött, az elágazásnál felfele haladjunk, és némi séta után egy földalatti romvárosra lelünk. Másszunk fel a liánokon, a Move varázslattal húzzuk magunk felé és ejtsük a mélybe a kőoszlopot, majd másszunk le a liánokon, és menjünk be az épületbe. Itt csak lineárisan haladhatunk, hamarosan egy ládában megtaláljuk a Tremor Bitet, ezt is vegyük használatba, és rendelkezni fogunk a rázó varázslattal is.

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS A YAMPI SIVATAGBAN

Egyelőre mást nem tudunk tenni Madra városában, menjünk hát vissza a világtérképre, és vegyük az irányt jobbra és felfele, a hídon az őrök az egyik madrai jelenet hatására most már átengednek minket, utána jobbra, a két földrész közötti sziklákat célozzuk be. Ezen a helyszínen egy széttört kalózhajó maradványain ugrálhatunk át, a kötélnél használjuk a Lash varázslatot, majd másszunk le a futónövényen, és a ládából szólítsuk magunkhoz a kardot. Ha ezzel megvagyunk, jussunk vissza a bal oldali partra, a liánon másszunk fel a két bámészkodóhoz, és ugrálva, liánon mászva haladjunk tovább jobbra, ki ismét a világtérképre. Itt menjünk átlósan jobbra és lefele ütkö-

zésig, majd innen amennyire tudunk, továbbra is lefele és jobbra tartsunk, így hamarosan elérjünk a Yampi Sivatagot. Itt jampecek helyett leginkább csak homokot fogunk találni, az első helyszín még egyszerű, az elágazásnál lefele menjünk, a ládához pedig úgy juthatunk be, ha a Pound varázslattal kilapítjuk az előtte levő facölöpöt, ez után mehetünk is tovább a következő helyszínre. Itt úgy tűnik, nem támadnak szörnyek, viszont találkozunk egy csoport elveszett madraival, akik azért keltek útra, hogy kézre kerítsék Briggs-et, a kalózvezért, aki kifosztotta városukat. Haladjunk tovább, hamarosan két helyen is mehetünk felfelé, az elsőnél üssük ki az utunkba álló cölöpöt a Pound-dal, de még ne csússzunk le a csúszdán, ha a Djinnt is be akarjuk gyűjteni. Hamarosan ismét két cölöp akadályoz minket a felfele haladásban, most a másodikat üssük ki, ez után fosszuk ki a ládát, majd a két felső oszlop közül a hozzánk közelebb állót üssük ki. Így feltárul egy kapaszkodós fal, másszunk fel rajta, és a magasban haladva, továbbá a megmaradt oszlopokon ugrálva jussunk el a Djinnig, és gyűjtsük is be. Ez után már lecsúszhatunk a csúszdákon, és jöhet a következő helyszín, ahol feltölthetjük a varázserőnket, és a középső oszlop kiütésével most is feltárhatunk egy mászható falat, ami segítségével továbbhaladhatunk. A következő helyszínen valami mozog a homok alatt, üssük be az utolsó álló cölöpöt a Pound-dal, így a lény kikerül az állandó körforgásból és a homok alól, mint kiderül egy nagy skorpió volt, ami el is mászik a következő helyszínre, kövessük természetesen. Itt is a föld alatt körözö skorpiót kell tovább terelnünk, de már kicsit bonyolultabb a helyzet, többször, több irányból érinti az álló cölöpöt, azelőtt sújtsunk a cölöpre a Pound-dal, mielőtt balról közelíti meg. Ez a művelet jó időzítést igényel, mert a varázslat kivitelezése időbe telik, ha megvan a dolog, jöhet a következő, még nehezebb helyszín, itt ugyanis már két cölöp van. Itt is elég egy cölöpre lesújtanunk, a jobb oldalira, úgy kell időzítenünk, hogy amikor felülről jön a skorpió, akkor ütközzön bele, így betereljük a kőkörbe. Menjünk utána, mire kirántja mindkettőnk alól a Scoop, azaz Merítő varázslatával a homokot, és lezuhanunk a mélybe, itt természetesen meg kell vele küzdenünk, győzelmünk pedig egy Scoop Gemmel gazdagít minket, amivel mi is képessé válunk az előbb látott varázslat kivitelezésére. Ebből a csapdából is a Scoop varázslat segítségével juthatunk ki, középen próbáljuk is ki (úgy, hogy mi kicsit odébb állunk), és feltör a talajvíz, ami segítségével a felszínre liftezhetünk. Most menjünk vissza egészen az emberekig, sok új akadállyal nem fogunk találkozni, talán csak két helyszínnel hátrébb lehet egy kis gond, itt jobbra ugorjunk most át az eddig nem használt cölöpön, majd csússzunk le a csúszdán, a következő szakaszon pedig a Pound-ot használjuk a cölöpön, hogy felmászhassunk a magasba. Az emberektől lefele és balra, négy kő között látunk egy világosabb homokfoltot, ott használjuk a Scoopot újra, és haladjunk át a barlangon. Itt másszunk fel a magasba, és menjünk tovább, erre az emberek meglátnak minket, elkezdik keresni az általunk nyitott útvonalat, és így meg is mentettük őket. A következő helyszínen a Scooppal ásatást is végezhetünk a már ismert homokfoltoknál némi bónuszért, majd folytassuk utunkat a barlangban. Itt futóhomok folyik körbe (nem tudunk árral szembe menni), felül szálljunk le róla, és a jobb felső beugróból nyomuljunk jobbra, át az áron, így átjutunk az első részen, a láda megszerzéséhez azonban ismét be kell szállnunk a körfolyamba, és visszajönnünk. A következő szakaszon baloldalt induljunk felfelé, minden parton sziklláig kell mennünk, majd átszaladnunk a másik oldalra, és így tovább. Az itteni ládát úgy szerezhetjük meg, ha az előtte levő kis beugróból használjuk a cölöpön a Poundot, majd teszünk egy kört. A továbbjutáshoz is meg kell tennünk így egy kört, a baloldalon menjünk fel, majd a jobb oldalon szálljunk le a „futószalagról". Hagyjuk el a barlangot, és menjünk át a következő, teljesen jelentéktelen szakaszon is. A következő helyszínen másszunk le a talajszintre, majd menjünk el a szakasz bal felső sarkába, itt másszunk fel a magasba, és haladjunk balra, át a folyó homokokon (B-vel kell futni ellenirányba, és közben haladni oldalra). A kötélnél használjuk a Lash-t, majd az ömlő homok jobb szélén csússzunk le, mivel a szikla megfog minket, kimászhatunk oldalra, és megkaparinthatjuk a láda tartalmát. A csússzunk le a homokon, majd a terület jobb felső részétől jussunk át a már ismert módszerrel a két következő folyó homokon is, most azonban ne menjünk el a kötélig, hanem másszunk feljebb a mászható falon, fentről pedig – ahogy az előbb – csússzunk le a második folyó homok jobb szélén. A szikla ismét megfog minket, innen pedig jobbra végre elhagyhatjuk a Yampi Sivatagot, és visszajuthatunk a világtérképre.

ALHAFRA, AHOL MÉG A KALÓZOK IS PÉNZÉRT VÁSÁROLNAK

A világtérképen egyből meg is látjuk a következő célpontunkat, Alhafra városát, menjünk hát be, utánunk hamarosan befut madrai csoport is. Menjünk a város keleti részébe, be a törött árbocú hajóba, itt megtaláljuk Briggs-et, a kalózvezért, győzzük le a testőreivel együtt. Győzelmünk után befut a madrai és az alhafrai polgármester, Briggs a helyi börtönben köt ki, előtte pedig tisztázza Piers-t a kalózkodás vádjai alól. Ha visszakapjuk az irányítást, Move-val toljuk el a hajóban a ládát, mögötte pedig használjuk a Tremor varázslatot a kenyérnél, így az leesik, mi pedig felvehetjük. A hajót még nem tudjuk megjavítani, menjünk vissza a városba, a lépcsőn pityergő szőke gyereknek adjuk oda a kenyeret, hálából az apja ezután beenged minket a kastély bejáratától balra és lefele található barlangba, éljünk hát a lehetőséggel. Bent az első elágazásnál balra és lefele induljunk, egy idő után elérkezünk egy oszlophoz, használjuk rajta a Poundot, majd kicsit továbbmenve egy kötélnél lyukadunk ki. Itt természetesen a Lash-sel juthatunk fel a ládákhoz, amiket fosszunk is ki, majd lépjünk le, mert mást egyelőre még nem tudunk itt tenni. A városban most már meglátogathatjuk a polgármestert és Briggs-et, bebörtönzött kalózt is, ha újabb jeleneteket akarunk látni, de valószínűleg egyik sem lényeges a játékmenet szempontjából.

AIR'S ROCK – LÉGHEGY VAGY LEVEGŐ SZIKLA (A SZIMPATIKUSABB FORDÍTÁS ALÁHÚZANDÓ)

Alhafra-ban egyelőre más teendőnk nincs, kerekedjünk hát fel, menjünk vissza a Yampi Sivatagba, ám most ne menjünk át a másik végébe, hanem egy innenső, alternatív kijáraton át hagyjuk el. Menjünk le a tábláig, csússzunk le a folyóhomokon, és a barlangon át jussunk ki a világtérkép egy új pontjára. Kövessük a folyót, keljünk át a hídon balra, és haladjunk a sivatagban is egyenesen balra tovább, így elérünk egy rózsaszín hegyet, ez az Air's Rock (maradjunk ennél, a Léghegy és a Levegő Szikla is elég buta fordítás lenne). Itt ismét egy új dolgot és trükköt ismerhetünk meg, homokfalak zárják el az utunkat, és érdekes, sárgászöldes köveket is találunk. Ez utóbbiakon használjuk Sheba alap Whirlwind varázslatát (ez a varázslat szeret leggyakrabban eltűnni, amennyiben a leányzónál vele inkompatibilis Djinnek vannak), és a kövekből előtörő nagyobb forgószelek eltűntetik a homokfalakat, azonban az is lényeges, hogy milyen irányba nézünk, mindig arra indul meg a forgószél. Először csak felfele indulhatunk, innen menjünk balra a következő kőig, és innen lefele kasztoljunk Whirlwindet, egyelőre azonban még nem tudunk lemenni a lenti ládáért. Menjünk jobbra, és haladjunk felfele, az itteni ládát inkább hagyjuk ki (alakváltó szörny). Innen haladjunk tovább, csak egy irányba lehet, jobbra és le, az elágazásnál ne menjünk felfele (zsákutca), hanem haladjunk tovább jobbra és le. Hamarosan ismét egy elágazáshoz érünk, jobbra haladjunk, a következőnél pedig felfele, és az itteni kőnél is használjunk Whirlwindet, természetesen jobbról. Menjünk vissza az elágazáshoz, haladjunk lefele, és tovább jobbra és le. Itt a kőnél szintén jobbról Whirlwindezzünk, majd kerüljünk ennek a kőnek a túloldalára, ehhez egy kicsit vissza kell mennünk, és szlalomoznunk a kövek között. Továbbhaladva egy újabb kőbe botlunk, ezen alulról kétszer is alkalmazzunk Whirlwindet, a tisztogatás első fázisa után pedig menjünk vissza a kezdőrészre a táblához, majd menjünk egyet fel, és haladjunk jobbra. Felfele haladva egy ládához jutunk, lefele pedig egy korábban már használt kőhöz. Innen menjünk balra, a kezdőhelyszínre, és végre Whirlwindezhetünk a kövön jobbról is. Ismét menjünk a kezdőhelyszínre, és már balra is továbbmehetünk, a kőnél használjunk Whirlwindet felfele, a zsákutca végén pedig nyissuk ki a ládát. Irány ismét a kezdőhelyszín, menjünk egyet fel, többet balra, majd a kőtől haladjunk felfele tovább. Elérkezünk egy nagy lila forgószél-szoborhoz, alulról erre is eresszünk rá egy Whirlwindet, és lepucolódik a homokos fal mögötte, másszunk is fel rajta. Képváltás után jön a második szakasz, menjünk balra, másszunk feljebb, innen jobbra még nem érdemes felmászni (később a Frost varázslattal juthatunk csak hozzá az ottani ládához, akkor jöjjünk vissza, ha nálunk lesz), balra másszunk tovább. Fentről csússzunk le a csúszdán, a reménytelennek tűnő helyről a fej által fújt forgószél visz minket tovább. Csússzunk le további két csúszdán, és az itteni forgószéllel is vitessük magunkat jobbra, majd toljuk le az itt található oszlopot balra, és induljunk tovább jobbra. Az itteni oszlopot is toljuk meg, majd haladjunk rajta keresztül tovább jobbra, amíg egy lefele vezető kapaszkodós falat nem találunk. Ezen lemehetünk az előző szint utolsó ládájához, majd másszunk vissza, és másszunk felfele a két kapaszkodós fal egyikén, a bal oldali út rövidebb, de mindkét úton ugyanoda érkezünk. A két feljárat között másszunk le a harmadik kapaszkodós falon, utazzunk a forgószéllel, másszunk fel kettőt, lökjük le jobbra az oszlopot, utazzunk balra tovább a forgószéllel, és felfele mászva végre ezt a szakaszt is magunk mögött tudhatjuk. A következő rész egyszerűbb, arcade-osabb, csak mászni kell felfele, és ügyelni arra, hogy ezúttal ne kerüljünk bele a forgószelekbe. Fentről érdemes a csúszdán lecsúszni, hogy a ládát is kifoszthassunk, a felfele fújó forgószéllel pedig gyorsan ismét felkerülhetünk a felső részre, ahonnan jobbra hagyhatjuk el a pályaszakaszt. Itt először másszunk fel a falon az oszlopokhoz, és a bal oldalit mozgassuk szemből balra a Move varázslattal, majd másszunk egy szinttel lejjebb, és csússzunk le a csúszdán. Ez után a jobb oldali fejnél liftezzünk fel a forgószéllel, toljuk meg a másik oszlopot is a Move-val, ugorjunk a helyére, és csússzunk le a csúszdán. Egyből rá is esünk egy forgószélre, ami még feljebb visz minket, innen a falon mászva hagyjuk el a helyszínt balra, onnan pedig másszunk tovább fel egészen az oszlopig. Az oszlopot természetesen Move-val húzzuk magunk felé, majd másszunk vissza az előző nagyobb helyszínre, és csússzunk le az utunkba kerülő csúszdán. Ez után a következő, közvetlenül mellettünk levőn is csússzunk le, majd menjünk balra, a falon pedig másszunk végig fel. Haladjunk és másszunk tovább, egészen addig a helyszínig, ahol eltoltuk utoljára az oszlopot, ott most végre odajuthatunk a lila forgószél szoborhoz, és rálőhetünk egy Whirlwindet. Most már végre felmászhatunk innen a következő helyszínre, eddig nem tehettük meg, mert ha korábban továbbmásztunk, végtelen falon mászkálhattunk örökké. Ha erről a pontról mászunk fel, akkor továbbhaladhatunk, amennyiben viszont a láda tartalmára is fáj a fogunk, még két kört kell megtennünk, vissza kell mennünk ismét pár helyszínt, és ott kell feljönnünk, ahonnan eltoltuk az oszlopot, onnan felmászva jutunk a ládához, majd ismét vissza kell jönnünk ide, hogy továbbmehessünk. A fennsíkon is találunk egy lila forgószél szobrot, erre is eresszünk Whirlwindet, és végre bejuthatunk a barlangba, ahol tudunk varázserőt tölteni, és tovább tudunk menni (a ládához és a szoborhoz még nem férünk hozzá). A következő helyszínről a jobb oldali ajtón át távozzunk, majd a torlaszok miatt egy elég lineáris járat jön, így mindenképp egy oszlopos részhez jutunk. Ez elég trükkös, ha lenyomunk a Pounddal egy szürke kőoszlopot, akkor egy másik kiemelkedik a földből, a jobb oldalit vegyük kezelésbe. Ez után tologatnunk kell a faoszlopokat, a jobb oldalit toljuk a benyomott helyére, a balszélsőt pedig két pozícióval jobbra és eggyel fel. Most másszunk fel, ugorjunk a faoszlopra, jöjjünk le a másikra, és ugráljunk át a kőoszlopon és faoszlopon keresztül jobbra. Másszunk le, ugráljunk a zöld kőhöz, és használjuk rajta a Whirlwindet, majd menjünk be az elérhetővé vált másik zöld kőhöz, és ott is hasonlóképp járjunk el, itt azonban felülről lefele süssük el a varázslatot. A most megnyílt falon át haladjunk tovább, elérkezünk egy újabb oszlophoz, toljuk be balra, majd menjünk körbe, és ezen a kövön átugorva könnyen elérjük már a helyszín kijáratát. A következő barlangrész is úgy van kialakítva, hogy csak egyfelé mehetünk, hamarosan elérünk egy faoszlophoz, toljunk meg balra, és menjünk tovább lefele. Az itt található oszlopot toljuk egy pozícióval jobbra, majd az előző elágazástól haladjunk tovább felfelé. Az itteni puzzle is trükkös, menjünk a faoszlop alá, és mozgassuk balra a Move-val, majd álljunk a most deaktivált gőzfújó nyílástól egy pozícióval jobbra, innen pedig balra nyomjunk egy Move-ot ismét az oszlopra, és toljuk be balra (két pozíció távolságba is sikerül eltolni, és a gőz sem lök le minket). Most már felmászhatunk, és az oszlop tetejéről továbbhaladhatunk, hamarosan ismét egy oszlophoz érkezünk, amit toljunk ütközésig. Másszunk fel a bal oldali falon, menjünk tovább, és az itteni oszlopot is toljuk el. Most ugorjunk át az előző oszlop segítségével a túloldalra, csússzunk le a csúszdán, másszunk fel a bal oldali falon, és itt végre továbbmehetünk, mivel már deaktiváltuk az itteni gőzfújót. A főcsarnokban ugráljunk végig balra, menjünk be az ajtón, majd a zöld követ jobbról küldjük meg Whirldwinddel, és az így elforgatott hídon keresztül menjünk tovább. Az elágazásnál először balra menjünk, hamarosan elérkezünk egy újabb zöld kőhöz, erre is varázsoljunk Whirlwind-et ezúttal felülről, majd jöjjünk vissza, és induljunk felfele. A kötélen túl lökjük le a követ, majd jöjjünk vissza, keljünk át az imént elforgatott hídon, és hamarosan el is hagyhatjuk a helyszínt. Máris egy új barlangban találjuk magunkat, balra haladva ezúttal könnyen hozzáférhetünk egy ládához, majd jöjjünk vissza, és induljunk felfele. Az út teljesen lineáris, haladnunk és ugrálnunk kell csak, majd a kötélnél menjünk le a zöld kőhöz, alulról Whirlwindezzük meg, és haladjunk tovább a kötélen, a forgatható hídon és a másik kötélen át. Az itteni zöld kőtől se sajnáljuk a Whirlwindet, ezúttal balról adjuk a kezelést, és haladjunk tovább az újfent elforgatott hídon, az oszlopon és a kötélen keresztül. Néhány szakadék átugrása után kijutunk ismét a főcsarnokba, itt ugorjunk át a másik platformra, és kezdjünk lefele mászni a falon, lent pedig menjünk be a következő barlangba. Ez a helyszín veszélytelen, menjünk körbe a következő járathoz, középen a kristálynál pedig még PP-t is tölthetünk. A következő hely ismét a főcsarnok, a fejtől jobbra levő lebegő platformokon ugráljunk a lila forgószél szoborhoz, Whirlwindezzük meg, majd liftezzünk fel a forgószél segítségével a magasba, a barlang első helyszínének egy eddig elérhetetlen helyére. Az itteni forgószél szobron is használjuk a Whirlwindet, és végre bekapcsoltuk az eddig nem működő szürke forgószélfújó fejeket. Innen balra ugorjunk a lebegő platformra, toljuk meg Move-val az oszlopot, ugorjunk a helyére, és toljuk tovább, így kijuthatunk innen középről. Menjünk körbe a szürke fej elé, és a forgószél végre odarepít minket az eddig elérhetetlen ládához, innen természetesen úgy juthatunk ki, ha az itteni oszlopot a helyére tologatjuk, el az útból. Ez után menjünk ismét ki a csarnokba a bal oldali ajtón át, ahogy korábban, menet közben egy tárgyat nem tudtunk megszerezni, ehhez menjünk be ismét a jobb oldali ajtón, menjünk át ezen a barlangon, a következő barlangban pedig menjünk felfele, másszunk le a falon, majd fel a másik oldalon, és haladjunk tovább. Itt a továbbjutáshoz ismét el kell tolnunk az oszlopot, az elágazásnál lefele menjünk, és ezt az oszlopot is toljuk el, egy pozícióval jobbra. Innen menjünk felfele, ugorjunk át az oszlopon a túloldalra, másszunk le a falon, majd fel a másik oldalon, és a forgószéllel vitessük át magunkat a túlsó oldalra. Most felülről küldjük meg Whirlwinddel a zöld követ, és ha az oszlopunk jó pozícióban volt, átrepül a barlang bejáratához. Csússzunk le a csúszdán, menjünk vissza a bejárathoz, toljuk le az oszlopot a lyukba, majd rajta keresztül végre odajuthatunk az idéző kőtáblához, amit magunkévá is tehetünk, na nem úgy. Most menjünk vissza a csarnok tetejére, ahogy jöttünk, és menjünk be a balszélső ajtón. Itt másszunk le először a falon, és toljuk az oszlopot a helyére, majd másszunk vissza, és repüljünk át a szakadék felett a fejből jövő forgószél segítségével. Az oszlopon át folytassuk utunkat, a következő teremben toljuk a fejet ütközésig, majd fentről menjünk be elé, és vitessük így magunkat a forgószéllel a ládához. Ez után csússzunk le, menjünk vissza a fejhez, és toljuk vissza az eredeti pozíciójába, majd ismét repüljünk át a túloldalra a forgószéllel, és menjünk tovább. Toljuk le az itteni oszlopot, majd menjünk balra körbe a lebegő platformokhoz, amiken ugráljunk el a faoszlopig, azt pedig Move-val toljuk balra. Most menjünk vissza az előző oszlophoz, és lefele már végre elhagyhatjuk a barlangot, de seeebaj, van mááásik. Igazság szerint ebben a barlangban már jártunk, igaz más utakon haladhattunk, most teljesen lineárisan juthatunk el a kijáratig, többnyire köteleken át. A következő barlangban először menjünk balra, és balról, majd fentről is eresszünk Whirlwindet a zöld sziklába, ez után arra haladjunk tovább, ahonnan eltűntettük a falat. A kőfej mellől átvitethetjük magunkat forgószéllel a ládához, majd csússzunk le, alul jobbra másszunk fel, és hagyjuk el a barlangot. A következőben haladjunk balra, majd fel, át a lebegő platformon a ládához, innen pedig menjünk hosszan felfelé. Az utunkba akadó kőarcot Move-val toljuk meg, majd menjünk vissza a barlang elejére, és az egyetlen elágazásnál vegyük az irányt felfele, probléma nélkül ki is jutunk a főcsarnokba. Itt másszunk le, vitessük át magunkat a forgószéllel a túloldalra, majd másszunk fel ameddig tudunk, és ugráljunk körbe a lebegő platformokon, végül menjünk be az ajtón. Itt ugráljunk végig egyenesen a kőtábláig, és végre megszerezzük azt, amiért ezen a hatalmas és bonyolult hegyen átverekedtük magunkat, a Reveal mágiát. Ezzel varázs által rejtett dolgokat jeleníthetünk meg, például ha a falon van egy láthatatlan átjáró, csak ezzel tehetjük láthatóvá, és csak látható állapotában használhatjuk, itt egyébként rögtön szükségünk is lesz rá. Kezdjünk balra ugrálni a platformokon, egy helyen elakadunk, ott süssük el a Reveal-t, és megjelenik egy plusz platform, aminek segítségével tovább ugrálhatunk a ládáig. Most ugyanezen az úton ugráljunk vissza a szentélyhez, majd jobbra kezdjünk el ugrálni a platformokon, és a Reveal segítségével jussunk ki a teremből. Sajnos a főcsarnokból nem olyan könnyű kijutni, vissza kell mennünk a túloldalra, és az utolsó barlangba, onnan pedig végig a főcsarnok tetejéig. Itt választhatunk, hogy merre megyünk ki, kimehetünk azon a hosszú úton amerről jöttünk, ehhez a középső ajtón menjünk tovább (visszafele persze nincsenek már feladványok, összesen egy-két oszlopot kell megtolni), vagy mehetünk a főbejáraton át, ez talán valamivel rövidebb. Ehhez a jobb oldali ajtón menjünk be, és be kell járnunk újra a már ismert és többnyire feladványoktól mentes (csak a két kettős hídforgatást kell újra megcsinálnunk) barlangokat. Amikor pedig visszaérünk a főcsarnokba, másszunk le a falon a földszintre, menjünk át a kristályos járaton a fejhez, majd csarnok jobb szélén kezdjünk el ugrálni lefele a lebegő platformokon, és ki is jutunk a szabadba. Toljuk el a sziklát, és másszunk le hosszan, innen, az első forgószél szobortól pedig már ismerős lesz az út a világtérképig.

Itt el is fogyott az e havi Golden Sun 2 saroknak fenntartott hely, természetesen folytatása következik a jövő hónapban.

Credo

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB (XBOX) BEFEJEZŐ RÉSZ

BLACK DRAGON FORTRESS

Elérkeztünk hát Mei Ying kisasszony fogva tartóinak rejtekhelyéhez, a Fekete Sárkány Erődítményhez.

The Black Dragon Fortress: kapaszkodjatok fel a cseréptetőre, és menjetek el rajta egészen annak jobb végébe. Ha lenéztek láthatjátok, hogy az állványzat kiválóan alkalmas arra, hogy a két kaput összekötő hídra lemásszatok rajta. Kemény, lándzsás ellenfél keresztezi utatokat, tanítsátok móresre, majd menjetek be az átellenes oldalon lévő kapun az erős raktárhelyiség-feelinggel bíró épületrészbe, ahol alkalmazzátok rendeltetésszerűen az ott található létrát. A méretes doboz mélybe lökését követően nem merülhet fel kétségetek afelől, hogy utatokat a doboz által a padlón ejtett hatalmas tátongó lyukon keresztül kell folytatnotok. Ha szerencsésen leküzdöttétek magatokat a mélybe, egy teraszra vezet az eddig eléggé lineárisnak mondható utatok, nem is lepődtök meg ezért, hogy az ostor felhasználásával a távolban helyet foglaló párkányra kell átugrálnotok. A jobbra nyíló ajtónál a Prágából már ismerős várfal következik, egy ostoros lendüléssel és egy komolyabb ugrással kell a fal szélén futó állványzatok legtávolabbi elemére eljutnotok. Ha sikerült a mutatvány kapaszkodjatok bele a dús növényzetbe, erőlködjétek egy szinttel feljebb magatokat, és a szemmel láthatóan foghíjas téglasort egy ostoros súlypont-áthelyezéssel áttörve lepjétek meg a teremőröket. A továbbjutás egyenes útját jelentő ajtókat zárva találjátok, ha körbenéztek látjátok, hogy a termen körbefutó állványzat milyen szép fokozatosan emelkedik, egészen egy ajtóig. Természetesen ezt is zárva találjátok, viszont szembe vele – az előbbi falbontás technológiájának analógiájára – ismételten gyakoroljátok a kőműves szakmát, azaz lendüljetek át a falon, ki a szabadba. Kapaszkodjatok fel a növényzeten, az itt időző két őrt lökjétek a mélybe. A kapitális ajtó mellett balra ha bementek falikút és megannyi tárgy – Tiger Strength, Canteen, dobótőr – vár arra, hogy magatokévá tegyétek őket. A kút mellett balra egy kisterem van, melyen fussatok keresztül. A lejtőkön lefele három fordulóval alább található ajtón mehettek be legelőször, itt aktiváljátok a kapcsolót, melynek hatására a várfal megnyílik. Útközben egyébként több őr állja utatok, néha nem árt visszanéznetek a falikúthoz. A lényeg viszont az, hogy a legalsó szintre gyalogoljatok le – innen egyébként közelebbről szemügyre vehetitek az előbb kinyílt kapun át előtörő zuhatagot – és menjetek be az ajtón. Számtalan doboz, két őr és egy kapcsoló, a fantáziátokra bízom melyikkel mit csináltok. Ha végeztetek a vízesés eltűnik, szabaddá téve a továbbjutáshoz vezető utat.

Call to Battle: kászálódjatok ki a vízből, az elágazásnál balra térve térítsétek jobb belátásra az őrszolgálatot. A csodálatos pagoda bejáratától balra a kis helyiségben vegyétek fel a robbanószerkezetet és a dobozokból a fegyverutánpótlást. A helyiség jobb oldalon található szimmetrikus párja a minden esetben jól jövő falikutat rejti, a közelben pedig – elsőre bármennyire is hihetetlennek tűnik - az állványzaton át felmászhattok a tetőre. Innen figyeljétek ki a magaslaton szolgálatot teljesítő lovagot, férkőzzetek a közelébe, és ha rám hallgatok lehetőség szerint lőfegyverrel végezzetek vele. Foglaljátok el a helyét, és állapítsátok meg, hogy ha lett volna szegénynek ostora hozzátok hasonlóan bizonyára ő maga is átlendült volna az átellenes oldalra. Az újabb szerencsétlen hullajelölt sorsának (be)végeztével ugorjatok át az alacsonyabb pallóról a magasabbikra és robbantsátok be a romos falat.

The Tower of Storms: indításként rúgjátok szét a dobozokat. Kint az út nyilvánvalóan jobbra tart, így lendüljetek át a kiszögellésre, onnan pedig a falhoz lapulva másszatok tovább. A dupla lendülés után egy kötélen landoltok, amin ha felmásztok rögvest induljatok el az épület jobb oldalán. Az őrök nem jelenthetnek különösebb gondot, az ajtótól jobbra kapaszkodjatok fel a kőrakáshoz, melyet játszi könnyedséggel lökjetek a mélybe. Hopp, ez egy lift, az ügyesebbek azonnal vissza is ereszkednek az aknába egy régészeti lelet, a Yuan Xiang megszerzésének reményében, a sietősebbek pedig máris az őrök likvidálását tűzik ki célul. Mivel másfele nem is nagyon lehet menjetek jobbra, pattanjatok át a két, meglehetősen nyitott liften keresztül az állványzatra, innen egyenes az út az épület belsejébe. Mielőtt azonban nagyon örülnétek, először verjétek meg az ajtónállókat, illetve a falikútból töltsétek fel az energiátokat.

The Rescue: a Kulturális Miniszter Úr még nem tudja, de igen nagy tévedésben van, mikor Mei Ying feláldozásával, illetve a Dragon Hearttal kapcsolatos jövőbeni terveit felvázolja. Távozását követően a két szemrevaló hölgyet – bármennyire is fájó – öklözzétek át a túlvilágra. Nem nagy feladat, már csak azért sem, mert a falon mindenféle kézifegyverek lógnak...

TEMPLE OF KONG TIEN

Descent into Darkness: huh, mintha kissé elszóltam volna magam. A zuhanás, majd a csúszdázás nem valami felemelő élmény, sejtve mi következik – a lejtő végén ugrás, ezután pedig átlendülés – gyorsan készítsétek elő az ostort. A bal beugróban falikút, ne szégyenlősködjetek, viszont a gyors energiatöltést követően azonnal fussatok is tovább a meredélyhez, melyen azonmód lendüljetek át. A következő platformon kerüljétek ki a sötétebb színű, kapcsolószerkezetként funkcionáló padlóelemeket, és csússzatok le a szinte véget nem érő lejtőn. Persze hogy dolgotok ne legyen valami egyszerű az imént már bemutatásra került kapcsolókat, emellett oldalirányú tűzcsóvákat is ki kell játszanotok útközben.

The Catacombs: az eddigi talán legagresszívebb ellenségekbe, egyfajta zombik ellenállásába ütköztök, melyet ha nem is könnyen, de letörhettek a rom alatt felejtett dárdával. Szökkenjetek fel a párkányra, szemben a túloldalon töltsetek energiát. Az élőholtak csak nem nyugszanak, ha porhüvelyükkel végeztetek az abból kiszabaduló lelkek sírokat törnek fel, melyből újabb szörnyek bukkannak fel. Az egyik ilyenben egy a jelenlegi helyzetetekben különösen hasznos Tiger Strength ital leledzik, tegyétek magatokévá, akár használjátok is. A kúttól balra egy folyosón verekedjétek át magatokat az egyre akrobatikusabb mutatványokat felmutató lényeken keresztüzén, katakombáik egyébként fegyvert rejtenek. A folyosó végén a kapcsolót húzzátok meg, bent a küzdelmet követően jobbra a terem közepén egy gongot találtok. Ha megkongattátok – dárdával vagy más fegyverrel – megnyílik a föld, és egy csúszdázást követő ugrás után birtokba vehetitek ennek a pályának a legfontosabb eszközét, a Blue Torch-ot. A díszes mágikus lámpásokat ezzel gyújthatjátok be, mindjárt itt az első alkalom, hogy a gyakorlatban is kipróbáljátok ezt a tevékenységet egy ajtónyitás reményében.

The Dragon's Claw: a központi terembe értetek, melynek közepén egy a továbbjutás kulcsát jelentő pompás puzzle van. Megfejteni csak abban az esetben tudjátok, ha az összes lámpás ég, ezért induljatok el azon az ajtón át, ami az előbbitől balra van. Útközben rengeteg zombi állja utatok, a Kék Fáklya mindazonáltal igen hatásos ellenük. Az út adja magát, töltsetek energiát, fent pedig gyújtsátok meg az első két lámpást. A kiözönlő lényeket zúzzátok le, majd menjetek tovább ott, ahonnan ezek kijöttek. A fáklya mindig legyen a kezetekben, mert bevilágítja az utat, megmutatva azt, hogy hova szabad, illetve hova nem szabad lépnetek. Visszaértetek a gonghoz, a terem két lámpását izzítsátok be, majd pogózzátok vissza magatok az előbbi útvonalon át a központi terembe a kirakóhoz. Az újabb, még fel nem derített irányban egy szakadék van, melyen egy kék színű körökkel díszített híd vezet át. Gyújtsátok meg a lámpásokat, és induljatok vissza a központi terembe úgy, hogy a piros köröket minden esetben ugorjátok át, ellenben a kékekre mindig lépjetek rá. Néha majd visszafele kell mennetek, de egy idő után a szakadék túloldalán köttök ki. Az utolsó ajtón túl vérbeli Indy kaland vár rátok: az utolsó két lámpáshoz a szakadékon át a fáklya fényében halványan derengő platformlabirintuson keresztül juthattok el, ha beüzemeltétek őket visszafele ezek a platformok már mozogni is fognak egymáshoz képest. Ügyesek legyetek, mert ebből a pályaszakaszból szinte már csak a puzzle kirakása hiányzik, ami nem egy nehéz feladat, mivel az X gomb lenyomásával megtekinthetitek, hogy a kirakó három rovátkált cikkelyét milyen pozícióba kell állítani a főkapu kinyitásához. Ha megvoltatok vele vegyétek fel új fegyvereteket, a PaChenget, és térjetek vissza a már ismert útvonalon át abba a terembe, ahol a gong is van. A most kinyílt nagy ajtón át egy terembe értek, ahol ne csak az élőholtak, hanem azok lelkeinek a hentelésére is fektessetek hangsúlyt, majd az utolsó támadó által kibontott falon keresztül angolosan távozzatok a helyszínről.

The Shadow of Kong Tien: csúnya szertartás szemtanúja lesz Jones professzor, annál is inkább, mivel az áldozat nem más lenne, mint Mei Ying. Sebtében nagy felfordulást kavar Indy, viszont nem kerülheti el sorsát, mivel egy szárnyas démon boss kerül megidézésre. Az új fegyvert felhasználva hamar le lehet törni a lelkesedését, legalábbis jóval hamarabb, mint az octopusét. Ehhez nem kell mást csinálnotok, minthogy a rátok törő lelkeket mielőbb – lehetőleg közelharcban – elpusztítani, az újabb támadást megelőző holtidőben pedig a démont és a mellette lévő három orbitális méretű gömböt kell bumerángként viselkedő fegyveretekkel ízzé-porrá dobálnotok.

THE EMPEROR'S TOMB, RESCUE AT PENG LAI

Nincs más hátra, irány az Első Kínai Császár sírhelye. A legfontosabb tárgy, a Mirror of Dreams immár a birtokotokban van, így semmi és senki sem állíthat meg minket.

Tomb of the First Emperor: a folyosó szélén négy kör alakú ajtó, legvégén középen pedig egy henger van. Valamennyi ajtón keresztül kell majd menni, de először egyenként ki kell nyitni őket. A hengert pörgessétek be, majd a lezuhanás után a beinduló présrendszer elemeit kikerülve, illetve azokra felkapaszkodva másszatok vissza fel a kiindulási pontra, ahol a hengerhez közeli ajtók közül az egyik kinyílt. A feladat napnál is világosabb, mindössze körbe kell ugrálni a lángnyelveket kikerülve az ajtóig, ahol egy falikút és egy aktiválandó kapcsoló van. A következő kör alakú ajtó is kinyílt, a rejtély itt sem túl bonyolult, de megoldása odafigyelést igényel. A kék gömbök villámot szórnak, ezért ha a közelükbe értek dobjatok irányukba egy az ebben a teremben sok helyütt megtalálható koponyát. Ha a villámok cikázása eláll, akkor van egy kis időtök a továbbjutásra, mielőtt a gömbök újra feltöltődnek. A lényeg, hogy át kell ugrálnotok jobbra tartva a zárt ajtóig, kinyitni azt a nem messze tőle visszafele baloldalt megtalálható kapcsolóval tudjátok. A kapcsolóval szemben egyébként falikútra, a bejárat utáni első jobbkanyar után pedig ha óvatosan leereszkedtek egy értékes leletre bukkanhattok. Ha sikerült meghúzni a kapcsolót, akkor a kinyíló ajtón keresztül menjetek vissza a mágikus hengerhez, és távozzatok az azzal szemben lévő ajtón.

The Path of Unseen Peril: hatalmas bunyóba csöppenünk. Fussatok át bármely oldalon le a kapuhoz – itt egyébként falikút is van – és a nagyjából fél tucat ellenséggel bánjatok el gyorsan, mire kinyílik a kör alakú ajtó. Ha átmentetek rajta fogadjátok meg a hang tanácsát, vegyétek elő az Álmok Tükrét. Hopp, most már látjátok miféle présgépek vannak itt? A tigrisbukfenc a legalkalmasabb eszköz a túljutásra, viszont feltétlen legyen a kezetekben a tükör, mert egyébként nem látjátok a csapdákat. Ha a három présen és a tüskéken keresztülverekedtétek magatokat menjetek ki a szakadék szélére, és a bal oldalon ugráljatok le a szinte láthatatlan platformokon, amennyire csak tudtok. Itt egy fal lesz, melyhez hozzálapulva át tudtok jutni annak túloldalára. Menjetek a peremre, itt át tudtok lendülni az ostorral, bár ehhez el kell raknotok a Tükröt, majd vegyétek ismét elő, és menjetek fel a lépcsőn. A kar beindít egy szerkezetet, így kinyílik egy ajtó, melyen menjetek be Mei Yinggel. Döbbenetes mennyiségű ellenséget kell hűvösre tennetek, nektek ez most már – mondhatni profiknak – csak jó kis ujjgyakorlat, de inkább időhúzás. A szoborral szemben tudtok kimenni a következő pályaszakaszra, de előtte meg kell húzni a közvetlenül mellette található kart.

The Bells of the Dead: no, ezen a pályán fülelni kell de keményen. Új barátokkal is meg kell ismerkedni, kardos kőszobor-katonák ők, akik ellen a PaCheng kifogástalan fegyver. Közelharcban kaszaboljátok őket, vigyázzatok azonban, mert a torzójuk, majd a lelkük is támad, tisztára mint a Gyalog-galoppban. :) Ha leküzdöttétek a kezdeti nehézségeket, menjetek le a lépcsőn, el a vizesblokk mellett, és a kőemberekkel való küzdelem javatokra való eldőlése után menjetek be a következő terembe, ahol harangjáték-koncertet kell rendeznetek. A terem négy sarkában négy harangsor van, a hozzájuk vezető utat a Tükör mutatja, ezért vegyétek is elő hamar. A középen elhelyezett nagy harang mindig eljátszik egy szólamot, ezt pedig nektek kell visszajátszani a kis harangokon. Ha elfelejtettétek a lejátszandó hangokat, akkor a kis harangok mellett, az oszlopokra szerelt szerkezetekkel lehet segítséget kérni. Nem egy nagy kunszt, de ha elrontjátok azonnal lelkek támadnak rátok. Ha az összes dallamot visszajátszottátok, kinyílik a továbbjutást jelentő kör alakú ajtó.

Von Beck's Revenge: ez az a pálya, aminek megoldására igazából nem nagyon van recept, mert ez egy kőkemény arcade szakasz, amit bizony ki kell tapasztalni, és azt kell mondjam sajnos többszöri próbálkozás után sem biztos, hogy sikerülni fog. A lényeg, hogy egy patkányoktól, valamint a cseréphadsereg figuráitól nyüzsgő, kevés – szám szerint kettő – kanyarral, viszont annál több úthibával tarkított ásatási területen kell végigrohanni úgy, hogy közben Von Beck egy bányász-tank hibriddel vesz üldözőbe. Az akadályokat – minő meglepetés – végig ki kell kerülni, számtalan ostoros átlendülés után pedig egy katakombába kell lecsúszni. Annyit azért megjegyeznék, hogy vannak olyan átlendülések, amely után AZONNAL újra kell ugrani és lendülni, különben szakadékban végzitek. Ja, és a lecsúszásnál se kényelmesedjetek el!

THE NETHERWORLD

Szóval nem csak a legendákban létezik a túlvilág...

The Pillars of the Underworld: ez az előzőnél talán egy árnyalatnyit könnyebb rész, pure arcade, könnyen a mélybe lehet veszni, szóval összpontosítás! Elő azzal a PaChenggel. A Kínai Nagy Falhoz meglepően hasonló Álmok Falán kell átfutni. A fal öt részre van felosztva, mindegyik törés előtt egy-egy mágikus hengersor található, melyet lelkek, kőszobor-katonák és úgymond kisebb kék boss lelkek védelmeznek. Először gyűrjétek le a katonákat közelharcban, majd az újratermelődő sárga lelkeket dobáljátok meg bumerángszerű fegyveretekkel, illetve amíg nem támadnak újabbak játsszátok el ugyanezt a kék főnökökkel is. Ha kikészültek feloldódik a varázslat, és a mágikus hengerek bepörgetése eredményeképpen a felbukkanó bástyákkal ideiglenesen összeköthetitek a fal egyes részei között húzódó egyre nagyobb szakadékokat. Ha megfigyelitek ahány henger annyi bástya van, a megoldás az, hogy ki kell figyelni, melyik bástyához melyik henger tartozik, és sorban kell bepörgetni a hengereket. Evidens, hogy az utolsó bástyához tartozó hengert utoljára kell beizzítani, hogy mire odaértek még ne süllyedjen vissza eredeti pozíciójába. A kulcsszavak a sebesség és a pontosság, no meg a kitartás, ugyanis ha mind a négy szakadékon átjutottatok akkor „már" bent is vagytok az Első Kínai Császár kriptájában. Lehet próbálkozni.

The Heart of the Dragon: az egyik legkönnyebben teljesíthető és ezáltal legrövidebb pályarész következik. Ha kigyönyörködtétek magatokat a díszes helyiség szebbnél-szebb sárkányszobrain menjetek le a lépcsőn és vegyétek elő az Álmok Tükrét. A feladat a Sárkány Lelkének, azaz az Első Kínai Császár mágikus erejének a megszerzése, ehhez nem kell mást csinálni, csak átjutni a hosszú folyosón. A következő a teendő: megállni csak a zöld körökön lehet, ezután meg kell várni, míg a jel felbukkan egy másik helyen. A lehető leggyorsabban oda kell ugrani a következő jelre, majd ismét várni kell, és ismét átfutni a következő felbukkanó jelre, egészen addig, amíg egyszer csak át nem jutottatok a túloldalra. Itt megtaláljátok a korához képest meglehetősen jó állapotban lévő Császárt, akitől elveszitek a Lelket. Tevékenységeteket nem nézi tétlenül a Kulturális Miniszter Úr, a rövid csetepaté során ellopja a Heart of the Dragont, és iszonyú haragra gerjed: immáron emberfeletti képességeivel négy kőszobor-katonát uszít rátok. Ha kivégeztétek őket készüljetek fel a végső megmérettetésre.

Rise of the Black Emperor: a záróakkordnak nagyobb a füstje, mint a lángja. Miután a Miniszter Úr átalakult, a töltőképernyőn jól látható öt platformra kell átugrálni, és az ott található Őselemeket felvenni. Ha felvettetek egy elemet vágjátok hozzá a már mágikus képességű PaChenget a repkedő őrülthöz, viszont a szintén repkedő sárkányra ne pazaroljatok energiát, mivel nem lehet megsebezni. Ha mind az öt elemet hozzávágtátok újdonsült barátotokhoz, akkor a Jones-filmekhez méltó kínhalált hal a főellenség Miniszter Úr. Jöhet a romantika...

[D a e]
suffocation@freemail.hu

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GAMECUBE) VÉGIGJÁTSZÁS 2. RÉSZ

TOWER OF THE GODS

Ez az első igazán kemény dungeon, legalábbis annak látszik! Én mindig is utáltam a Zelda játékokban a vizes templomokat, hát most megint megkaptam, bár szerencsére a könnyebbik fajtából. A pályát egyébként az is nehezíti, hogy a víz le- és felemelkedik, ezáltal teljesen megváltoztatva a termek kihasználhatóságát. Ráadásul Link sem maradhat örökre a vízben. (Általában ebben a dungeonban, ha valamit megszerezel, mindig elektromos chuchuk fognak előteleportálódni, erre azért figyelj oda!) Szükségünk lesz a Király segítségére is, akit szél hiányában a vitorla felszerelése után a d-paddal tudsz irányítani. Egyes helyek és ajtó csak akkor elérhetőek, ha a víz alacsony, mások pedig pont akkor, ha a víz magas. A jobb oldali sarokban a kalitkánál kezdj, amikor a víz alacsony egy ajtó tűnik elő benne, ide menj be. Ebben a teremben egy sárga chuhcun (bumeráng majd kard) kívül a ládák és a berobbantható falrészek (odafent!) lesznek az érdekesek. Ezek közül a jobb középső mögött lesz a térkép egy ládában. Ha megszerezted, arra távozz, amerről jöttél, ki a központi terembe. Kicsivel feljebb van egy rácsos ajtó, amit úgy tudsz nyitni, ha a világító panelre rakod a másik szobrot is. (Itt elég sokat szívtam, mivel én rá akartam HÚZNI, a fene sem gondolta volna, hogy Link felemeli a nehéz szobrot is.) A következő teremben sárga chuchu, kivégzése után ess a verembe. Amikor lent a víz, told rá a kapcsolóra valamelyik ládát, hogy odafent egy híd keletkezzen. Amikor megint lent a víz, menj át a hídon. Na, látsz most itt négy ládát, meg egy szobrot, de vajon mit kell velük csinálni? Azok gondolkodnak helyesen, akik észrevették, hogy odakint is van egy hasonló szentély csak szobor nélkül! Kapd föl tehát a szobrot, és vidd ki a kis szentély közepére, ez nyitja az oldalsó nagy rácsot. A beugró végében tedd a helyére mindkét szobrot. Odabent várd meg, amíg a víz leereszkedik, majd ugorj le, és a harmadik ládát told a helyére. Amikor a víz fent van, gyújts meg egy botot, ugrálj át a ládákon, és gyújtsd meg a túloldalon a fáklyát. Vedd ki a ládából a kis kulcsot és menj ki. A Királlyal menj a terem túloldalára, a nagy vízesés mögé. Robbants be a repedezett falakat az ágyúval. Odaát egyelőre még hagyd a kulcsos ajtót, inkább menj fel a lépcsőn, és amikor a víz lent van, egy égő bottal gyújtsd meg odalent a két fáklyát, hogy megjelenjen egy rejtett láda odafent (joy pedant). A fenti ajtón menj be. Öld meg a fura fazon, és vedd fel a ládából az iránytűt! Bár egy cuccot még így is jelez a szoba, azt most még nem tudod felvenni, irány odalent a kulcsos ajtó. Bent öld meg az összes elektromos chuchut, hogy megjelenjen a lépcső. Menj fel, emeld el a szobrot, és amikor lent van a víz, vidd ki a szobából, fel a lépcsőn, és tedd le a kis szentélybe. Menj vissza a királyhoz, és az előbb elzárt vízsugár alatti járaton menj be. Középen a szobor lőni kezd, ha észrevesz (volt már hasonló szerkezet az előző Zelda játékokban is), ezért csak a fal mellet közlekedj. Először a patkányokat bumerángozd meg, majd vidd át a túloldalra a két szobrot, és tedd rá a kapcsolókra. A harmadikra neked kell ráállnod, hogy beinduljanak a liftező platformok. Ezeken felugrálva jutsz a következő terembe. Jobbra nyitott ajtó. A chuchut öld meg, és a mozgó platformon menj át a túloldalra. A követező teremben olvasd el a kőtáblát és nyomj R-t, hogy a kőszobor kövessen. A végén majd fel kell venned és átugranod vele a túloldalra. Menj két teremmel vissza, a szobor automatikusan beáll majd a helyére. Rohanj fel a középen megjelent kőtáblához, vedd elő a pálcát és tanuld meg az új dallamot (Command). Távozz a baloldalt kinyílt ajtón át. Csáklyázd át magad a túloldali ajtóhoz. Odabent csáklyázd át magad, és a szobor talpazata mellett nyomj R-t. Kapd fel a szobrot, majd tedd le, így nem fog követni. Állj rá a kapcsolóra, hogy megjelenjen a híd, és játszd el a Command dallamot. A szobrot irányítva menj át a hídon. Válts Linkre, csáklyázd vissza magad, és a szoborral a kezedben hagyd el a szobát. Odakint tedd a szobrot a kapcsolóra (kapcsolatba lép veled a Király a kövön keresztül), és csáklyázd át magad a kinyit ajtóhoz, aztán melegíts, mert mini-boss következik! A lovag (aki a játék további részében majd sima mezei ellenféllé fog leredukálódni) szinte sebezhetetlen a mega brutál páncélja mögött (állati jól néz ki, ja amúgy meg az egyik régi Zelda játékban is szerepelt már :), az egyetlen gyenge pontja a hátán a fűző! Ha ezt elvágod, leesik a páncélzat, és könnyen sebezető! (Esetleg próbálkozhatsz még ugró-kardos támadással is, hogy leverd a sisakját a fejéről!) Néhány ütés után a hatalmas kardját is elejti, ekkor már biztos lehetsz a győzelmedben! Halála után a megjelenő ládából a Hero's Bow-t, azaz a nyilat, és vesszőket veheted ki! Ha kedved van, vedd fel a lovag bázikus kardját (nagyon sirály), és üsd szét a még álló oszlopokat. Odakint lőj bele a szemközti kapcsolóba a nyíllal, csáklyázd vissza magad a szoborhoz, és a megjelent platformokon át vidd a központi terembe a másik szobrot is. Amikor az is a helyére ugrál, kinyílik az utolsó ajtó. Előtte azonban menj vissza a bal oldaliba (lesznek ellenfelek). Amikor a mozgó platformon állsz és elnézel a jobb oldalra, egy szemikont fogsz látni. Lőj bele, hogy megjelenjen egy új platform, ami felvisz az ajtóhoz. Odabent a két hatalmas szobrot úgy tudod legyőzni, ha a szemükbe nyilazol, és a szájukba dobsz egy bombát, kár hogy a fáradozásaidért mindössze egy joy pedant lesz a ládában. Ha viszont lemész, és visszamész abba a terembe, ahol az első emeleten még cuccot jelez a térkép, akkor egy Treasure Charttal leszel gazdagabb, ha belelősz a szemikonba a nyíllal, és a feltáruló titkos részből kiveszed a ládából. Most már mehetsz vissza, fel a központi terembe az utolsó ajtóhoz. Odabent állj rá a baloldali mérlegserpenyőre és robbantsd be a falat. A következő teremben állj a fura fekete rajzra a padlón, és játszd el a Wind's Requiemet. A ládából vedd ki a Treasure Chartot, a két feléledő szobrot hagy magára, és távozz. A szemközti ajtón menj be. Ugrálj a mozgó platformokon (ahol kell, ott lőj a szemikonba, hogy beinduljanak a liftek), ha feljutsz a ládához, egy kis kulcsot vehetsz ki belőle. A másik oldalon is van egy láda, de láthatatlan, és csak akkor tűnik elő, ha az ajtó feletti szemikonba lősz, egyébként egy joy pedant van benne. Mehetsz vissza egy teremmel. A mérleg egyik serpenyőjébe dobj két szobrot, hogy át tudj ugrani a túloldalra. A kulcs nyitja a zárt ajtót. Odabent mássz fel a kockára, és a deku levél segítségével lebegj át a gyilkos sugarak felett. A szobrot hívd le a R-rel, majd játszd el a Commandot. A szoborral már át tudsz menni a sugarakon, állj rá vele a kapcsolóra és válts vissza Linkre. Kapd fel a szobrot, és a következő teremben dobd rá a mérleg egyik serpenyőjére. A túloldalról dobj a másik serpenyőbe három másik szobrot. Vidd a „különleges" szobrot egy teremmel vissza. Amikor ő is visszaáll a helyére, középen megnyílik egy teleportsugár, ami felvisz a harmadik emeltre. Csak a két szobrot kell a kapcsolóra állítani (a harmadikra te magad állj), hogy a sugárnyaláb deaktiválódjon. Miután kivetted a boss key-t a ládából, a feléledő két szobrot is meg kell ölnöd, hogy az ajtó kinyíljon. Kint a karzaton, a madarakon kívül még a sugárzó szemek is rád pályáznak. Mielőtt belépsz a főellenséghez, verd ki valamelyik vázából a tündért, és tedd az üres üvegedbe.

FŐELLENSÉG: GOHMA

Tipikus Nintendo főellenség, úgyis mondhatnám, hogy klasszikus :) Volt már ilyen Mario játékban, és más Zelda játékokban is: két hatalmas kéz, a hozzájuk tartozó fejet kell legyőznünk, ez az utolsó megmérettetésünk, előtte azért fényképezd le. Elsőként a kezeket vegyük kezelésbe :) és a tenyerükön lévő szemeket lőjük a nyíllal. Néhány találat után a fej is megelégeli a fájdalmat és nekilátni megsütni a szájával. Kerülgesd a lövéseit, és arra is vigyázz, hogy ne ess le a platformról, mivel az árok padlója elektromos töltésű, és Link ezt nem nagyon szereti. Az új célpontok a fej szemei, két-két találat után széttörnek, ilyenkor a fej leereszkedik a földre, és kinyitja a száját: ekkor kell egy bombát bedobni a szájába. Háromszor kell ugyanezt megcsinálni, a két kéz egyre bőszebb támadásai közepette. Tudjátok mi nem tetszett ebben a főellenségben? Hogy amikor elfogyott a nyílvesszőm, ő maga segített ki mindig egy tegezzel! Ennyire a saját maga ellensége is lenne? Ha legyőzted, szedd fel a szívet és lépj a teleportba. Odafent vagy a torony tetején. Mássz fel a létrán és csáklyázd meg a harang nyelvét. Amikor megkondul, egy újabb teleport nyílik odalent a víz felszínén. Te és a Király is beleúsztok!

AZ ELSÜLLYEDT HYRULE ÉS A LEGENDÁS KARD

Link legnagyobb meglepetésére mindketten a víz alá süllyedtek, de még nagyobb a meglepetés, hogy idelent is kapsz levegőt! A Királynak most nincs ideje, hogy elmagyarázza, hol vagyunk, és mi történik velünk, csak azt tudja, hogy idelent a kastélyban van egy tárgy, amivel legyőzhetjük Ganont. Egyébkén nem, nem a TV-d romlott el, ez a hely valóban teljesen fekete-fehér. Odabent a kastélyban HIHETETLEN látvány fogad, egy hatalmas terem, melynek közepén a legendás Hero of Time szobra magasodik (hű de hasonlít ránk :), körben a teremben „megfagyott" ellenfelek tucatjai. A király ismét kapcsolatban lép veled a kövön keresztül, és némi instrukcióval lát el. Középen a padlón a Triforce jelre kell a három háromszögletű követ ráforgatni/húzni/tolni, hogy az Idő Hősének (a régi Link) szobra elmozduljon és megnyíljon a lejárat a pincébe. Odalent végre kihúzhatod a hüvelyéből a Legendás Master Swordöt. A kard kihúzásával egy időben visszatér az élet is Hyrule megfagyott világába, a színek visszatérnek, és sajnos az ellenfelek is felélednek. Elég kemény lesz legyőzni a sok röfit és a rengeteg lovagot, akik közül egy az előző dungeonban még mini boss-ként tűnt fel. Mikor az utolsóval is végzel, a két kijárat elől eltűnik a sugár. Kimehetsz egyébként a túloldalon is, csak ott egy láthatatlan falba fogsz ütközni. Most hogy nálad már a kard mehetsz vissza Forbidden Fortress-be, hogy kiszabadítsd a húgodat.

FORBIDDEN FORTRESS

A Király ezúttal nem fog automatikusan kikötni, az ágyúgolyókat kerülgetve kell eljutnod a nagy fakapuig, és azt kell berobbantanod az ágyúddal. Az újból működő reflektorok már nem jelentenek különösebb veszélyt, tehát nyugodtan belemászkálhatsz a fénycsóvákba, nem kerülsz a cellába. Kint a parton rögtön egy mini-főellenség vár, méghozzá egy régi ismerős koma az Okarínából! A sötét lovag Fantom Ganondorf. A taktika ellene, hogy meg kell várni, amíg felszáll a levegőben, és sugárlövedékkel kezd el dobálózni, ezt kell visszaütni neki addig, amíg nem hibázik. Amikor kifeküdt a saját lövedékétől, rohanj hozzá, és sorozd meg. Pár alkalom után felhúzza a nyúlcipőt, viszont maga után hagyja a kalapácsot! Erre nagy szükséged lesz, mert mióta legutoljára itt jártál egy kicsit megváltozott a helyszín. Először is nincsenek már imbolygó lámpák, tehát egyik helyről a másik csak a deku levéllel tudsz átlebegni. A másik, hogy a folyosókat és az ajtókat szöges farönkök torlaszolják el egymástól, amiket csak a kalapáccsal tudsz leverni a földbe. Ja és a genya patkányok most bombákkal vannak fölszerelve. A feladat adott: megint fel kell jutnod a toronyba a húgodhoz, az utat már ismered, nem is írom le még egyszer. Van egy rövidítés az udvarról, viszont mielőtt felmész, megint semlegesítened kell a három reflektort, mivel a vékony párkányoknál le fognak ágyúzni, ha aktívak. Egyébként a hajós teremben van egy furcsa fantom kéz a földön, ha ő lehúz, a cellában találod magadat. Odafent végre rátalálsz a húgodra, és a többi szerencsétlen elrabolt lányra is. Megjelennek a kalózok is Tetrával az élen, és segítenek kiszabadítani a lányokat. Tetra nagyon elcsodálkozik a hátadon hordott kard láttán. Amíg biztonságba helyezik a foglyokat, neked kell megküzdened a nagy madárral.

FŐELLENSÉG: HELMAROC KING

Amint megkapod az irányítást, a vízszint elkezd emelkedni, úgyhogy kénytelen vagy egyre magasabbra rohanni a spirálisan körbe futó karzaton. A madár kegyetlenül fog támadni, egyes csapásai után teljes karzat részek fognak leszakadni, miközben elölről ellenfelek jönnek neked, ez egy igen LÁTVÁNYOS része a játéknak, én imádtam! Akkor se ess pánikba, ha ott ragadsz egy platformon, mert mindig van egy rúd, amin fel tudod magad csáklyázni a következőre. A torony legtetején a madár eléd vág, és teljesen közelről támad, ekkor van csak esélyed sebezni. A hatalmas kalapáccsal kell szétcsapni a fejét. A madár mélybe zuhan, és te pedig végre megszabadulsz tőle. Persze nem ilyen egyszerűen, a torony tetejének padlója összezárul, a madár pedig ismét neked támad! Kerülgesd a csapásait, és amikor akkorát üt a csőrével, hogy az beleakad a földbe, rohanj közel hozzá, és verj egy nagyot a fejére. Néhány koponyára mért ütés után a madár fejéről letörik a páncélmaszk. Ezután már könnyebben fogod tudni sebezi (fényképezhetsz is), igaz ő is bevet egy új támadást, hatalmas szelet gerjesztve próbál a falnak vágni (a fal csupa szúrós lándzsavég). Tarts ki még: néhány ütés és a madár bevégzi. Vedd fel a szívet, szabad az út a toronyba Gannondorfhoz! Odafent egy hosszabb párbeszédes rész (mindenképp csinálj a fickóról képet) következik, kiderül, hogy Master Sword már rég elvesztette erejét, és amikor Link Ganondorfnak támad, bizony csúfosan alulmarad. Ekkor megjelenik Tetra, és különös dolog történik. Ganondorf kezén a triforce jel világítani kezd! Kiderül hogy Tetra Zelda hercegnő!!! Ganondrof most örül csak igazán, de a terveit keresztül húzzák a barátaink, a két Rito kimenekít minket a toronyból, majd megjelenik Valoo, és az egész építményt lángba borítja. Hőseink a Tower of Gods-nál nyerik csak vissza az eszméletüket, és a Királlyal együtt ismét lesüllyednek Hyrule-ba. Ekkor valaki ismét kapcsolatba lép velük a nyaklánc kövével! Erre eddig csak a Király és Tetra volt képes! Ki lehet ez különös hang, aki hőseinket a trónterembe invitálja? Járjunk utána, és menjünk le oda, ahonnan a kardot kihúztuk a hüvelyéből. A hatalmas idegenről kiderül ő: Hyrule utolsó királya Daphnes Nohansen Hyrule, és egyben ő Hajónk is! (Talán ezért hívják Királynak is :) Elmeséli a történetét is.

Miután a Hero of Time új kalandok után indult, ismét megjelent Ganondorf és sötét szentségtelen mágiájával örök zivatart hozott a világra. Hamar világossá vált a világ el fog pusztulni és elsüllyed a vízben. A ma létező szigetek pedig nem mások, mint az egykoron virágzó Hyrule hegyeinek csúcsai. A történtek között persze több száz év telt el, és az őseink a világ benépesítői Hyrule egykori túlélői, akiket a királyi család engedett útjukra, miközben a víz alatti város fagyott álmát aludta, és csak arra várt, hogy egy kiválasztott ismét kihúzza a kardot a hüvelyéből. A király elmondja azt is, hogy Zelda azaz Tetra aki időközben átváltozik, az utolsó a királyi vérvonalból, ezért van rá szüksége Gannondorfnak. A gonosz nem ismeri ezt a helyet (vagy mégis), ezért a hercegnőnek itt kell maradni, míg Link és a Király együtt ismét nekivágnak, van ugyanis még egy reménysugár, hogy legyőzzék a Gonoszt. Ehhez viszont először meg kell keresni a bölcseket (a régi Zelda játékokból ismert Sage-ek), akik az ősi templomok mélyén várják a hős eljövetelét, és védelmezik a Triforce tudását. Azt a tudást, mellyel a Master Sword régi ereje visszaállítható! Van egy templom északon, a Szélé, és egy délen, a Földé, mindkettő jelezve lesz a térképeden. Bár a kapuikat lezárta Ganondorf, vannak más bejáratok is, amik a hegyekből nyíltak egykoron, azokat kell használnunk. Csak a bölcsek tudják a szent kincset a Triforce tudását használni! A Király azt is elmondja, hogy Hyrule-ban a kaput legközelebb már csak a Triforce of Courage-dzsel lehet megnyitni, ez viszont nyolc darabra törve van elrejtve a tenger egyes pontjai, és a víz alatt várják, hogy valaki megtalálja őket. A feladat tehát ismét adott, felkutatni a bölcseket a templomokban, és összeszedni a nyolc darabját a Trifore-nak. Mivelhogy azonban a játék innentől kezdve abszolút szabadságot ad, azzal kezdesz, amivel akarsz, úgyhogy azt javaslom, kezdjétek el Link tápolását, a titkos cuccok megszerzését, mielőtt a valódi dungeon felderítésnek nekikezdenénk. Erre most momentán nem térek ki, csak néhány dolgot említek meg, mint a cucc upgrade-elő tündéreket, illetve a néha létfontosságú üres üvegeke megszerzését.

KALANDOZÁS A GREAT SEA-N

Innentől kezdve a térképet a következő módon kell értelmezned: A-ól G-ig hívom az oszlopokat és 1-től 7-ig a sorokat, ez alapján, mint egy torpedójátéknál mindig meg fogod találni a mezőket, szektorokat amikről beszélek. Nézzük először a hét tündért, majd az üvegeket..

A TÜNDÉREK

Összesen nyolc van belőlük és kettő kivételével kis szigeteken, még kisebb házakban élnek.

Az első és legfontosabb dolog, hogy összeakadj az állandóan tornádókkal támadó Cyclone-nal. Miután már nálad van az íj, sebezni is tudod. (Ha megint elteleportálódnál valahova, mindenképp köss ki az épp aktuális szigeten és nézd meg a postaládát, találsz majd egy levelet a húgodtól, egyet a nagymamádtól, és egyet Tingle-től! Igaz ez utóbbi 201 rúpiádba fog kerülni.) Szóval visszatérve Cyclone-hoz, ha háromszor eltalálod a békát, az teljesen meglepődik, mivel erre még előtted senki nem volt képes, és leereszkedik, majd megtanítja neked a Ballad of Gales-t. Innentől kezdve Cyclone nem fog megtámadni, de van még egy dolog. Ha lejátszod a dallamot, a térképre kerülsz, és Cyclone tornádóját igénybe véve kijelölheted, hogy hova akarsz teleportálni, ez egy hatalmas rövidítés!

C1 mezőn, a szigeten ess le a házban a lyukba, odalent a tündéről megkapod a nagyobb pénztárcát, most már ötezer rúpia lehet nálad.

Ha már tudsz teleportálni, teleportáld magad a B2-es mezőre, ekkor egy különös, vulkánszerű kráter belsejében, a Queen of Fairy Worldhöz jutsz (csak teleportálva tudsz bejutni, ugye Gergő? :) A lány nagyon erősen hasonlít az Ocarinás Saria-ra, ráadásul úgy rámozdul Linkre, hogy öröm nézni. Szegény fiú zavarba is jön tőle. Viszont megkapod a lánytól a jeges és a tüzes nyílvesszőket!

Teleportáld magad vagy menj a E3-ra, a mező jobb alsó sarkában is van egy kis sziget házzal (szintén van ott egy korok), de a ház bejáratát egy szikla torlaszolja el. Robbantsd fel, ess le, és a tündértől megkapod a bomba upgrade-et.

Teleportáld magad a D6-os mezőre, a kis házikóban a szigeten szintén egy tündér lakik (csak a deszkákat kell szétrobbantanod), tőle ismét bomba nagyobbítást kapsz, ezzel eléred a maximumot, a 99-et.

Egy mezővel délebbre, a D7-es mezőn is van egy tündér, aki egy hatalmas polip karjaiban raboskodik. A polipot hamar meg fogod találni, mivel gigászi örvényt kavarva megtámad, amint a közelébe mész. A cél a szemei, a fegyver a bumeráng! Vigyázat, az elől lévő három szemén kívül van egy a hátán is. Ha mind a négyet kiütötted megjelenik a tündér és megkétszerezi a varázserődet! Szjúúper!

A következőért menj a G4-es mezőre, a kis ház ajtaját ezúttal csápok torlaszolják el, amiket úgy tudsz hatástalanítani, ha a kalapáccsal levered a földbe a három kapcsolót. Odalent megkapod a nyílvessző tuningot.

Az utolsó előtti tündér az A3-as mezőben lesz. A tűz kioltásához a ház előtt a kalapáccsal kell a kapcsolóra vágnod. Odalent megkapod a második nyíl tuningot.

Tündérkalandnak vége. Jöjjenek az üvegek. Csak azoknak írom le az utolsó tündér felelési helyét, akik valami igazán elítélendő okból kihagyták volna az előző számunkat. A tündért a saját szigetünkön, Outseten találod abban a barlangban, ahová Tetra is esett a játék elején. Nagy sziklát kell szétrobbantanod a lejárathoz.

AZ ÜVEGEK

Az elsőt Medlitől automatikusan megkapod a Dragoon Roost Islandon, épp ezért elég nehéz elhibázni.

A másodikat a tengeralattjáróban találod a Bomb Island mellett, csak le kell verned mindenkit a víz alatti jármű belsejében, hogy megjelenjen a kincsesláda (egyébként az F5-ös szektor az, ha jól emlékszem).

A harmadikat azután tudod felszedni, hogy a Ship Shop árus fickó levélben megkeresett a különleges ajánlatával (térképet is kapsz hozzá). Ha ugyanis Rock Ledges Islandnél keresed fel a mobil boltját, egy egészen különleges árukínálattal találod magad szemben. Többek között egy üres üveget is vásárolhatsz tőle!

A negyedik üveg a legtrükkösebb. A túszmentő akciód után menj Windfall Islandre. Itt jön a képbe a múlt hónapban említett két lány, akik egzisztenciát cseréltek időközben. Az ez idáig gazdag szöszit most az eszkimó árusnál találjuk, mint reklámembert. A kiscsaj azonban nem tűnik túl boldognak az újdonsült állásától. Főképp igaz ez, ha éjszaka jövünk vissza, és beszélünk vele, majd amikor ott hagy minket követjük körbe a városon vissza az eszkimó boltig (nem muszáj követni, elég ha rögtön a bolthoz közel fedezékben helyezkedünk el). A szenya genya ugyanis saját munkaadóját akarja megrövidíteni, és az éj leple alatt megpróbálja felfeszíteni a széfet. Ha jó pillanatban akció közben kapjuk el, elszégyelli magát és egy hosszabb beszélgetős rész után (asszem' mindig az első a jó válasz), megkapjuk tőle a negyedik üvegünket. Mission Completed!

POWER BRACELETS AND FIRE MOUNTAIN (AZAZ AZ ERŐ KARKÖTŐJE, ÉS A TŰZ HEGYSÉG-SZIGET)

Az F3-as szektoron van egy kis vulkán. Ha a tetején belelősz a tűzben a jeges nyílvesszővel, a vulkán megfagy, és elkezdődik egy 5 perces visszaszámlálás. Gyorsan fel kell másznod a vulkán tetejére a párkányokon (lesz egy madár) és bele kell esned a lyukba. Itt négy denevérrel meg két egyéb lénnyel kell megküzdened, és közben át kell ugrálnod a lesüllyedő platformokon a láva túloldalára. Ott fog megjelenni a Power Bracelet, azaz az Erő Karkötője. Ezek után most már a legnehezebb köveket is fel tudod majd emelni, mint emitt ez a fej. Kifelé ölj meg mindenkit és lépj a teleport sugárba. Szuper kis cuccra tettél szert, annyi szent!

IRON BOOTS AND ICE ISLE (AZAZ A VASCSIZMÁK ÉS A JÉG SZIGET)

A szigetet az E6-os mezőn találod. Ha csak simán próbálod meg megközelíteni, akkor bizony megfagysz. Bele kell lőni a tüzes nyílvesszővel a nagy sárkányfejbe. Megint egy 5 perces számláló indul el. Először is be kell jutnod a sárkányfejbe, ami nem lesz egyszerű a mozgó platformokon és a vékony párkányos részen keresztül. Odabent szintén a vékony csúszós párkányokon kell elvergődnöd a túloldalra, hogy kivehesd a vascsizmát a kincsesládából. Ezzel a csizmával már nem csúszkálsz, de van még egy jó tulajdonság, a legerősebb szél sem tud elfújni! Ezt mindjárt ki is próbálhatod idebent, menj a szél irányába és ess le a lyukon. Olvaszd ki az összes ellenfelet, és öld meg őket, hogy a titkos láda a 100 rúpiával megjelenjen. Egyébként odakint a szigeten is kiolvaszthatsz még egy ládát Treasure Chart lesz benne, meg egy másik 100 rúpiás.

Folytatás a jövő hónapban!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

SYBERIA (PS2) VÉGIGJÁTSZÁS

A Syberia cselekményeit általában nem kötött sorrendben kell végrehajtani, így ez pl. az én verzióm. (Mindenesetre a tárgyak használata vagy az emberekkel történő beszélgetések megkereshetők benne, ha elakadna valaki.)

VALADILENE

Kate elég vizesen esik be a szállodába, és onnan ki sem óhajt menni, míg kint tart a vízözön. A faliújságot megvizsgálva egy reklám brossuraval lesz gazdagabb (advertising brochure), majd jobban körülnéz az elég kihalt földszinten. A lépcsőn nem megy fel, inkább megnézi, mi okozza azt a fura zajt a teremben. A másik végén meg is leli, egy kisgyerek képében, ki nagyban dolgozik valamin. Kate megszólítja, de csak annyi derül ki, hogy a neve Momo, nagyon erős, és agyilag kissé visszamaradt a fejlődésben. Mivel Momo elég agresszív, inkább visszamegy a recepcióhoz, ahol a csengetős bábuba berakva a mellette talált kulcsocskát, majd megnyomva a gombot előkerül a tulaj is. Ő már készségesebb, főleg abban, hogy Momo-t elzavarja (amúgy is nehéz szegénynek, Anna szerette, mert öccsére, Hans-ra emlékeztette), és bőröndünket felcipelje a lépcsőn a szobánkba (*help*). A tulaj szól, hogy jött ám egy faxunk, és magunkra hagy. Az éjjeli szekrényen meg is találjuk, igen kedves főnökünk küldte... Csakhogy már kissé elavult, mivel Anna Volarberg volt az elhunyt, akit a gépek végső nyugvóhelyére kísértek – a temetőbe. Kate erre legott fel is hívja a boss-t (telefont elő, memóriában az *office* és *send*), aki új faxot ígér. Menjünk is tüstént vissza a tulajhoz, és beszéljünk neki a dolgunkról (*mission*), mire elő is húzza a második faxot, amivel a helyi közjegyzőt kell felkeresnünk (újra *mission*, útba is igazít). Nagyszerű, haladunk szépen, és mivel kint elállt az eső is, már indulhatnánk is, de előtte inkább szedjük össze Momo szétszórt fogaskerekeit (2 a földön, 2 az asztalon), és nézzük meg az asztalba karcolt ábrát is ezekről.

A falu nem túl nagy, csupán egyetlen főutca alkotja, aminek egyik oldalán házak, a másikon pedig a Volarberg művek húzódnak meg. Kate balra találja a jegyző házát, a dombon álló temető és templom egyelőre elérhetetlen a zárt kapu miatt. A szabadnapos péket elhagyva a padon egy újság vár ránk, hogy informálódjunk Annáról, majd meg is találjuk a keresett házat, ahol egy automaton (nem robot, mint azt a hotelben kihangsúlyozták) van a falra szerelve. A mellrészen lévő kart, majd pedig az oldalsót is aktiválva a figura mintha vizsgálna valamit az üres kezében, ahova tegyük is be a második faxot, s így megismételve a műveletet bebocsátást nyerünk. A kissé beteges úrtól aztán kiderül, hogy az üzlet ugrott, mivel Anna levele szerint van egy örökös, méghozzá Hans Volarberg. Nagyszerű, kereshetjük meg az örököst, aki valahová Szibériába távozott titokban. A jegyző nem tud többet segíteni, de oda adja a gyár kulcsát, amit kifele fel is vehetünk az ajtó mellől. Ne feledjük a kinti íróasztalon a szerkezetet, mert még kell a későbbiekben. A hotelben Hans-ról érdeklődve a fickó elmondja, hogy bizony meghalt 18 évesen egy szörnyű balesetben, s ha nem hisszük, nézzük meg a sírját a temetőben. Oké, tegyünk is így, mivel azóta a kaput is kinyitották. Bent hopp, csörög a telefonunk, a főnök az és igen bunkó módon közli, hogy lesz*rja mi a tényállás, a megbízó a gyárat akarja és kész. A temetőben meg is találjuk a sírt a bejárattól egyenesen balra menve, egy kalapos fém figura őrzi. Fordítsuk figyelmünket a templomra inkább, ahol a három bejárat közül kettő használható is. A leghátsó a pap szobájába vezet, ahol a falon a keresztet megvizsgálva látjuk, hogy valaki intenzíven elmozdítgatja azt. Tegyünk mi is így, s mögötte egy kulcsra lelünk! Ez pont jó a szekrénybe, aminek a középső fiókja táján egy tekerő is van oldalt. Ha kiszedtük a fiókokból négy kártyát (*punch card*), a középső fiók kihúzott állapota mellett tekerjük meg a tekerő vackot, mire egy rejtett rekeszből előkerül a pap vallomása Hans-sal kapcsolatban és egy újabb kulcs. Itt nincs több dolgunk, mehetünk az első-oldalsó bejárathoz, ahol pont négy fogaskerék hiányzik a mechanizmusból. Momo elszórt kerekeit itt kell értelem szerűen betenni a helyükre, s így működésbe lép a toronyba vezető lift. Fent a harangozó automaton hátába illesztette be a lila punch cardot, mire a temetési harangszó hatására a kriptán ülő figura leemelte a kalapját, amiben egy kulcsnak való nyílás díszelgett. Kate visszaliftezett, s a kalap zárba illesztve a pap rejtekfiókjában talált kulcsát gazdagabb lett egy újságcikkel, valamint egy beszéd hengerrel (*valadilene voice cylinder*).

Több dolga itt nem lévén, a lányt vezéreljük vissza a főútra, s gyárkapu felső figurájának a kezébe illesszük bele a közjegyzőtől kapott kulcsot (*telescope key*). A gyár fő épületei között könnyű eligazodni, mivel az út a központi szökőkútnál ágazik el öt felé. Mondjuk kezdjük a jobb alsóval, ami egy nagy épülethez és egy sövénylabirintushoz vezet. Az épület szokás szerint zárva, de a fal mellett találunk egy létra mechanizmust, amihez a működtető kulcsot a mérges kertésznőt elhagyva egy falikútban találunk meg a sövényfalnál (*voralberg key*). Kate ügyesen beindítja ezzel a létra gépet, és fel is mászik a kinyúló létrán a padlásszobába. Itt megleli Anna naplóját és egy üveg tintát (*ink bottle*), majd pedig a villanyt felkapcsolva megijed a hirtelen feltűnő Momo-tól. A retardált gyerek most nem hisztizik, csupán egy mamut rajzra vágyik, s cserébe hajlandó elárulni egy titkot is nekünk Annáékról. Oké, legyen. Momo ad egy papírt és egy cerkát, amit a falon levő mamut karcolaton használva Kate átsatírozza a vonalakat. Ezt adjuk Momonak, aki örül és kimászik az ablakon. Kövessük. A falu végén találjuk meg balra, ahol egy kis kertkapu volt eddig is, viszont zárt állapotban. Momo kinyitja, és egy árnyas erdőcskében haladunk tovább, amit csobogó patakhang tesz romantikussá (mivel a patak nem nagyon animál). Az út végén Momo leül, mi pedig töprenghetünk a továbbjutáson. A feladat az, hogy a patak vízszintjét leeresztve átkeljünk a túloldalra. Ez egyszerű, viszont Kate nem tudja megmozdítani a gát emelő szerkezetét. Momo-tól segítséget kérve (*help*) a fiú ugyan aktiválj magát (mint tudjuk Momo lenni erős), viszont nincs benne köszönet, mivel eltöri a hajtókart. Pffff. Na sebaj, mert a kart felvéve a földről, ezzel már közelebb tudjuk piszkálni a csónak evezőt a parton. Kate finnyás, és nem nyúl hozzá, ezért megint Momo-t kérjük meg (help), majd még egyszer ugyanígy a gátnál (*help*), s végre átmehetünk a másik partra. Itt a történet hengerből már megismert barlang tárul elénk, amiben megleljük a mamut babát (*mammoth toy doll*). Ügyesek vagyunk nagyon, menjünk is vissza a gyárba legott. Mielőtt a bal alsó út végén magasodó üzemcsarnokba látogatnánk el, először inkább a bal felső utat válasszuk, s az itt található daruval vitessük be a tartály forma szerkezetet az épületbe. Most már mehetünk be a szerelőcsarnokba, ahol kiámulva magunkat tartsunk felfele, menjünk be a kis ajtón, és a két kar meghúzásával indítsuk be a kinti hatalmas malomkereket. Ha ezzel megvagyunk, vegyük lefelé az irányt, csevegjünk el anyuval, mikor hív a telefonon, majd pedig tovább haladva kapcsoljuk be a targoncát, ami az imént bedaruzott részt helyezi el a gyártósoron a helyén. Ha kész, nyissunk be az itt található ajtón, és a kar meghúzásával eresszük le a rúdon lógó figurát. A cserfes automaton neve Oscar, és készítésének célját tekintve mozdonyvezető. Ebben a cselekményében gátolja viszont az a tény, hogy lábai egy haláleset miatt már nem készültek el, így ez a feladat megint csak ránk hárul (mármint Oscar lábainak a legyártása). A gépet a „*production*"-ról kérdezve odaadja nekünk a szerelési kártyáját, és már mehetünk is fel a nagy csarnok fém lépcsőin az irodához és a vezérlőhöz. Az irodában pár számlán (elég rosszul ment a cégnek az utóbbi két évben), egy Hans-nak íródott levélen és Oscar mozdonyának tervrajzán kívül csupán egyetlen érdekes dolog van, mégpedig a két Voralberg üzenő masinája, ami afféle hengerekkel működő zenegép, és a könyvespolcon a kiálló könyvet meghúzva bújik elő rejtekéből. Miután zenélt, megkapjuk a zene hengert, s betehetjük helyére a voice cylindert, ezzel megtudva, mi is történt azon a bizonyos napon, ami megváltoztatta a gyerekek életét. A két hengerrel és a *hans-anna mechanical toy*-jal a mellényzsebünkben ezt követően masírozzunk át a vezérlő pulthoz, lábat gyártani. A művelet nem bonyolult. Kapcsoljuk be, jobbra a harmadik kapcsolót fel (világít a lámpája), a bal kallantyúval az arany színt beállítani a kijelzőn, és Oscar kártyáját bedugni a nyílásba, majd a jobb oldali gombbal megkezdeni a folyamatot. Ha jól csináltuk, akkor a szalag nem a hagyományos lábakat gyártja le, hanem a csőrös robotkar leemel egy speciális anyagot fentről, és ebből készülnek el a végtagok. Ha kész, caplassunk le a szalag végéhez, és vegyük is fel ezeket (*wooden legs*). Oscar örül a lábainak, és el is megy megkeresni imádott mozdonyát. Mi is menjünk, mert Oscar szerint a vonat a kulcs Hans megtalálásához, ami pedig fő feladatunk az adás vételi szerződés megkötése miatt. Kate hát elindult az automaton után (a csomagjainkkal ne törődjünk, meg a logikai csavarral sem, hogy kerülnek majd a vonatra maguktól), inkább gyönyörködjünk a hatalmas pályaudvarban, meg az egyhangú nótát fütyörésző takarító automatában. A vonat persze nem indul el oly könnyen! Mivel gőz helyett rugóerő szolgáltatja a hajtást, így a mozdony elején található gépezettel fel kell azt húzni. Az egyik karral kinyúlik a teleszkóp, míg a másikkal megindul maga a művelet is, majd húzzuk is be a kulcsos rudat vissza. A kocsi közepén a vitrinbe tegyük el szépen a két hengert, az asztalkára pedig a mamut bábot, amit a barlangból kotortunk elő, a középső állványra pedig a *hans-anna mechanical toy*-t. Oscart a *mission*-ről kérdezve azt mondja, hogy minden oké, de még jegyet is kell vennünk. Oké... Menjünk ki a jegyárusítóhoz, ahol Oscar újabb mission kérdésre ad egy jegyet és egy kivonatozási engedélyt is (*train release permit*), amit le kell pecsételtetnünk. Nem baj, erre is van megoldás, mégpedig a jegyző házában (ahol a falon volt az automaton), aminek ajtaja nyitva van még mindig. Menjünk be, az íróasztalon a tintát töltsük bele a tartójába (kalapos figura), az engedélyt tegyük a lapra és nyomjuk meg a gombot. Ezt és a jegyet odaadva Oscarnak újfent, már nem akadékoskodik, és végre elhagyhatjuk ezt a szürke és unalmas kisvárost.

BARROCKSTADT

Igen, a híres egyetemi város. A levegő párás, Oscar nem is mer kijönni a vonat biztonságos rejtekéből, de közli, hogy sajnos nem ez a végállomás, csupán a mozdonyban lejárt a rugó (Hans a nagy zsenialitása mellett igazán feltalálhatta volna az örökmozgót is). A lány így egyedül kénytelen elindulni, hogy segítsen a dolgon A pályaudvar impozáns, bár Kate fél a magasba vezető létra tövénél táborozó színes, rikácsoló madaraktól. A sínek mellett haladva a távolban egy hatalmas kapu, és arra lehet a felhúzó is, viszont a mozdony már egy centit sem képes magától megtenni. Miután visszatöltöttem a Kate falba szorulása miatt leakadt program legutóbbi állását, visszafele indultam el vele, a vonatnál viszont Oscar várt, miszerint az egyetem rektorai látni kívánják a vonat utasát. Ezek mi lennénk, induljunk hát el a kijárat felé. Hopp, híd és víz, valamint lejjebb a kikötőben egy hajó, rajta egy házaspárral. A férj nem tud angolul (különben sem hagyja el a hajót, mert „földi-beteg"), így kissé zsémbes felesége fordít nekünk. A lényeg az, hogy ők szívesen elvontatják szerelvényünket a kapuig, viszont egyrészt elromlott a zsilip és várnak a szerelőre, másrészt pedig semmi sincs ingyen, és 150 dolcsi a segítség ára. Kate viszont ügyvéd, és le is alkudja az összeget egy százasra. Bátor lány, mert jelenleg semmi pénze nincs. Itt már nincs is más dolgunk, mehetünk szétnézni a pályaudvaron ha akarunk, megtekinthetjük a zsilipelő szerkezetet, de gyakorlati tennivaló már csak az egyetemben akad. A főbejárata előtti téren egy kis építmény áll, ajtaja egyelőre nem nyitható, majd egy rámenős diákkal akadunk össze, aki fel akarja szedni Kate-t. De ez most nem Leisure Suit Larry (na *azok* adventure játékok voltak!), ezért menjünk be szépen az egyetem épületébe. Az első, aki utunkba akad, egy fehér köpenyes professzor lesz, aki egy kisebb mamutmaradványt tanulmányoz elmélyülten. Beszélgessük végig vele a listát, s így megtudjuk, hogy igen jól ismerte Hans Voralberget, valamint neki sincs pénze, de aki tesz valamit az egyetemért, az jutalomban részesül, a színes madarakról pedig találunk valami könyvet a könyvtárban. Rendben, irány a könyvtár! Lent az olvasóterem egyik asztalának a szélén meg is leljük a madaras könyvet (*amerzone book*), a galérián pedig a létrán felmászva egy könyvet az egzotikus gombákról (*mushroom guide*). Ne is zargassuk tovább a tanulni vágyó ifjúságot, hanem keressük meg a folyosó másik végén nyíló ajtót, ami a rektorokhoz vezet. A három figura kissé bolond, de nézzük el nekik... A beszélgetésből a *sauvignon* és a *money* pontok fontosak, mert így megtudjuk, hogy Barrockstadt környékén sincs olyan szőlő fajta, amit a kakukkok szeretnek (milyen fura, az Amerzone könyv pont az ellenkezőjét állítja), és hogy kapunk egy százast annak fejében, ha megjavítjuk a bejáratnál megvizsgált zenélős szerkezetet. Mint az nyilvánvaló, az ajtót záró mérlegmechanizmus másik oldalára is kell rakni valamit ellensúlynak, mondjuk egy tojásformát. Menjünk hát vissza az állomásra, hátha a madarak környékén találunk egyet, de a színes szárnyasok még mindig ott dekkolnak – viszont a könyvből tudjuk, hogy imádják a Sauvignon szőlő termését. Erről kérdezzük meg a kissé züllött kinézetű állomásmestert is a parton, aki a kérdéstől rendkívül zavarba jön, és elcsörtet. Mielőtt utána csörtetnénk, szedjük fel a fövenyen hagyott horgot (*hook*), és a vonatról a mamutbabát – ha még nem tettük volna meg. Meg is találjuk az átjáró híd tetején, de a Sauvignon témát megint csak kerüli. Fura. Mindegy, többet úgysem húzunk ki belőle, menjünk hát vissza a mamutos professzorhoz, és adjuk neki oda a mamutbábut. Hihetetlen izgalomba jön, s elrohan a laborjába megvizsgálni a leletet, valamint meghív délutáni előadására, aminek a végén visszakapjuk azt. Kövessük a laborba, fosszuk ki a bal oldali szekrényt, amiben egy újabb hengert találunk (*barrockstadt voice cylinder*), majd az egyik laborasztalt is kutassuk át egy kis serkentőért (*yangala-cola powder*) és egy kémcsőfogó csipeszért (*test tube holder*), majd kérdezzük meg a profot a Sauvignonról is. Hm, állítólag a rektorok többet tudnak a dologról. Menjünk hát a három majomhoz, és őket is kérdezzük meg erről. Kicsit hebegnek, habognak, de kibökik végül, hogy az ügyben az állomás mester az igazán illetékes. Micsoda meglepetések... Sétáljunk vissza hát hozzá a hídra, és most már mindent bevall. Ő termeszti, a professzor feldolgozza a laborjában, a rektorok meg iszogatják az így készült bort! Na szép. A fickó bocsánatot kér, és kinyitja nekünk a hátsó kaput, ami egy kertbe vezet. Itt végre megtaláljuk a gyümölcsöt (*sauvignon grapes*), amivel a madarakat el tudjuk csalogatni a létrától. Ezen felmászva egy fészekben rá is lelünk a megfelelő méretű kakukktojásra, viszont nem érjük el a kezünkkel. Nem baj, hiszen van egy kémcsőtartó csipeszünk, amit használva már miénk is a tojás (*cuckoo's egg*). Ezzel mehetünk is vissza a zenélő kúthoz, de közben összefutunk a hídon az állomásmesterrel, aki nagyon röstelli a történteket, és engesztelésül ad nekünk is egy palackkal a borból (*wine bottle*). A kútnál az ajtó nyitómechanikájának üres részébe téve tojásunkat az visszabillen középállásba, s mi bemehetünk végre. Bent már csak egy létrán kell lemászni, hogy a karral újra beindítsuk Hans zenélő bábúit. Miután gyönyörködtünk egy jót a bejátszásban, menjünk vissza a rektorokhoz jól megérdemelt jutalmunkért (*money*). A pénzt persze nem lehet elherdálni, hiszen a csónakos fickónak kell adnunk a vontatásért cserébe. Sajnos a pénzt ugyan elfogadja, viszont mivel a szerelő még mindig nem jött megjavítani a gátat nyitó berendezést, így azt is nekünk kell megcsinálnunk. Ehhez a fickó odaadja a fedél nyitó kulcsot (*lock key*), amivel az üveg fedelet ki tudjuk nyitni. Alatta gombok sorakoznak, akárcsak a telefonunkon. Ezt az összefüggést felismerve már mindenki tudja, hogy mi is a teendő, persze előbb fel kell hívni a nagy táblán látható info számot. A gépi női hang megkérdi, melyik gátnál vagyunk, mit akarunk csinálni, és azt erősítsük is meg. Ennek szellemében használjuk a #-4-2-* gombokat, majd a hajósokkal közöljük, hogy mehetnek (*lock*), utána pedig a #-4-1-* kóddal emeljük vissza a vízszintet (lehet, hogy a # elhagyható végül is, mert nekem a második kódnál anélkül is ment a dolog). Ha megvagyunk a művelettel, menjünk a mozdonyunkhoz, és kérjük a hajósok segítségét (*help*), mire az öreg kidob egy láncot a partra. Ez önmagában sajnos még kevés, de ugye nálunk van az állomásmester kampója (*hook*), amit a lánc végére erősítve már használható, s Kate be is akasztja azt a szerelvénybe. Minden megy, mint a karika csapás! A hajó elvontat minket a kapuig, aztán megy a maga útjára. Ekkor megint csörög a mobilunk, de most nem anyánk, barátnőnk, főnökünk vagy a barátunk cseszeget, hanem a professzor hívott az egyetemről, miszerint megvan a vizsgálattal, mehetünk az előadására. Kate így hát visszamegy az egyetemre, felmegy az előadóba és végig hallgat egy igen érdekfeszítő előadást a mamutokról és az őket háziállatként tartó embercsoportról. Az előadás végeztével kapunk egy másolatot is belőle a prof laborjában, végre visszakapjuk Hans mamutját, és vígan mehetünk vissza a vonathoz, hogy utazzunk tovább. A vonatunk el is indul, de meg is áll szinte azonnal. Persze Oscar az ok, mert neki kell ám a továbbhaladási engedély a fal tetején tanyázó parancsnoktól. Menjünk el hát a bódé háta mögötti úton a falban található ajtóig, majd pedig fel a fülkébe. A katona itt is van, de nem enged minket ki, mivel egy kozák lovas figyel odakint, aki az ellenség kémje. A távcsőbe belenézve egy homályos valamit látunk, de ha az élességet piszkáljuk, kiderül, hogy csak egy kidőlt fa. Ezt viszont a gyengén látó őrrel is el kell hitetnünk, amihez töltsük ki a borunkat az asztalon álló poharakba, és szórjunk bele a gombakivonatból. A figura miután jól leégette magát, inkább kiállítja az engedélyt és utunkra bocsát. Oscarnak ez meg is felel, és a jegykezelést követően végre itt hagyjuk ezt a helyet is.

KOMKOLZGRAD

Szocreál orosz munkatelep és bánya. A mozdony persze megint lejárt, lehet felhúzni. Ezt most igen eredeti módon, a hatalmas munkásszoborra felmászva oldhatjuk meg. A kart vegyük fel a beszédhenger és a skicc mellett, majd a pultba téve és kétszer a vonat felé tolva, a gombbal aktiváljuk a felhúzót. Most vissza is tolathatunk a szoborral, mert a középső részen megvizsgálható lyukkal a falon még nem tudunk mit kezdeni. A vonat felé gyalogolva egy alak fut el valamivel a hóna alatt! Mint kiderül, Oscar kezei voltak azok. Sajnos nem tudunk utánuk menni, így inkább a földön talált csípőfogóval (*metal sheers*) szabadítsuk ki az automatont. Nézzük meg a talált hengert a gépben, majd menjünk vissza a nagy gépbe, és most már a csípőfogóval bejuthatunk a fenti falon. Itt vegyük fel a *spark plugot*, amivel a bányában működésre bírva az aggregátort elmehetünk a másik feljáratig. Egy nagy csarnokba jutunk fel, ahol az ajtót kinyitva a vonathoz jutunk, de a továbbjutás érdekében inkább csavarozzuk le a lift mellett fent található orgonista gép mellett talált csavarhúzóval a létráról a vaslemezt, és felmászva nyissunk be a vezérlőbe. Itt a tolvaj, aki azért lopta el Oscar kezeit, hogy az orgonistájának legyen mivel játszania Helena Romanskinak, akinek még egy múzeumot is berendezett, annyira imádja. Tehát visszaadja a kezeket, ha idehozzuk neki az énekesnőt. A múzeumban nézegessük meg a fényképeket, leveleket, amiből kiderül, hogy a nő együtt énekelt anyánk mostani pasijával! Hívjuk is a mutert a telefonunkon, így kiderül, hogy Helena az Aralbad-i pihenőhelyen van. De oda még el is kell jutni! A tolvaj igazgató nem segít ugyan, de bekapcsolja az egysínűjét, ami egy iszákos űrhajóshoz vezet, aki az egyetlen ember még itt rajta kívül. Szálljunk be hát oldalt, és meg is érkezünk a volt kilövőhelyre. Rövid séta után egy kapszulában meg is találjuk a figurát, aki viszont használhatatlan. A tartalmas beszélgetés után a sarokból vegyük fel a vodkásüveget, nézzük meg kint a mutatványt, majd visszatérve a polcról ahol ült a daru kulcsát. Kint a főcsapot megnyitva a kulccsal indítsuk be a darut, és a kádat a fickóval vigyük a víz alá. Fel is ébred, és miután felfogta kérésünket, oda is adja a léghajó kulcsát, ami persze nem indul. Visszamenve hajlandó segíteni nekünk, amennyiben mi is segítünk neki a kilövésénél. A kilövőben a kulcsot tegyük a szerkezetbe, zárjuk a fedél alatti két kapcsolót, emeljük fel a tartályt szerűséget a daruval, majd a vér tesztet használjuk az űrhajóson, de az úgysem jó a gépnek, így végül magunktól vegyünk vért. A kilövés után a kurblit megtaláljuk a földön a kijárat felé, amivel a magas toronyban működésbe hozva a szirénát felszáll a sas, és előzi a léghajó útjából a madarakat, mehetünk is lebegve a nőért.

ARALBAD

A szanatórium. Bent a portás nem túl segítőkész, így kénytelenek vagyunk hátrébb a gardróbszekrényben talált mosószert a kinti szökőkútba önteni, és elhúzni az ablakot takaró függönyt, mire a fickó pánikolva kirohan. Így már bemehetünk a pult mögé, ahol a gombbal kinyithatjuk a vasrácsos ajtót, kikereshetjük Helena számát, ami a 1270, és még egy szállodai brosúrát is felvehetünk. Az ajtón bemenve James-be botlunk, aki Helena automatonja, ő maga pedig kint ücsörög a tengerparton. Még nem tudunk kimenni a kódzáras ajtó miatt, ezért hátul a bárkocsiról vegyük fel a poharat, majd a fürdőben a jobb oldali ajtó mögött a földön találunk egy kódkártyát, és a rajta látható 0968 már jó a kódos ajtónak is. A fogason helyes gázálarcot találunk, amit használjunk is, majd menjünk ki Helenához. A beszélgetés kényelmesebb bent, ezért vegyük fel a harangot a tartójáról, tegyük a bejárathoz közelebbire, kongassuk meg, majd menjünk be James-ért személyesen. Bent kiderül, hogy a nőnek elment a hangja, bár egyszer már volt ilyen, de akkor Párizsban mixeltek neki valami tuning italt, amitől visszajött. A hotel brosúrából keressük ki és hívjuk fel a párizsi számot (46433643), jegyezzük le a Blue Helena receptet, majd oldalt a bármixer pultjából vegyük ki a megkristályosodott mézet és a citromot. A méz sajnos így nem használható, mivel folyékony kell, ezért menjünk el a kismedencéhez, engedjük meg a forró vizes csapot, és tegyük bele a mézet. Így már jó, vissza a mixer géphez, a vodkát (amit az űrhajósnál szereztünk) citromot és mézet helyezzük be fönt a helyükre, és kapcsoljuk be a szerkezetet. Üssük le balról a második billentyűt, kapcsoljunk violinkulcsra, most balról a harmadik jön, majd a jég és a méz gombja, s végül az összerázó gomb. Helena megissza, énekel, de szerinte még nem tökéletes. Tegyük a poharunkat a bárpult végére és énekeltessük a nőt, mire a pohár széttörik, ő pedig végre velünk jön vissza az oroszokhoz (ja és hív Olívia, hogy lefeküdt Dannel...).

KOMKOLZGRAD ÚJRA

Az ének nem tart sokáig, mivel Helena csapdába kerül! Az őrült a vezérlőből kiabál, szóval szedjük le a lakatot a csípőfogóval (*metal sheers*), Helena elmenekültével pedig az orgonistáról szedjük le Oscar kezeit a csavarhúzóval. Mi már nem jutunk ki, mert egy rács csapódik le előttünk, de a kezeket a nőre bízva keressünk más utat, ami pedig a már megismert bánya lesz. Itt a két robbanás után másszunk ki a megnyílt szellőzőn, kijutva vegyük ki a megmaradt dinamitot a ládából, és menjünk be a vonatba. Azonban nem tudunk elindulni, amit Oscar a nagy robottal magyaráz, aminek a lábára tegyük fel a dinamitot, és végeztünk is itt.

ARALBAD ÚJRA

Helenát James visszatolja, mi pedig húzzuk fel a mozdonyt, és dumáljunk Oscarral is (*mission*). De feltűnik a recepciós rohanva, hogy csomagunk jött, vegyük át a portán! Egy mamut automaton! Ez Hans munkája, de csörög a telefon, és Romaski kéret minket. Így menjünk be az épületbe, dumáljunk Helenával, majd látogassunk ki a mólóra, és ott is ücsörög maga Hans Vollarberg! Persze aláírja az adásvételi okmányainkat, majd elindul a vonatához, Szibériába, minket is invitálva. Kate nemet mond, és főnöke gratulációit fogadva inkább az őt váró repülőgép felé megy. Körbenéz még utoljára, a kilincsre teszi a kezét, és ekkor...

Dzson

SILENT HILL 3 (PS2) VÉGIGJÁTSZÁS 1. RÉSZ

AMUSEMENT PARK

Úristen, hogy hol vagyok? Lakeside Amusement Park? Hogy kerülök ide? Hogy kerül a kés a kezembe? Félek, de nem maradhatok itt. Balra egy nagy térképhez futok, amit megnézek. Aha. Legjobb lenne a hullámvasúton keresztül kijutni erről a nyomasztó, ködös helyről. A nagy vasajtón át lélekszakadtából körberohanok a körcsarnokon, folyamatosan jobbra tartva. Valamennyi töltényem van, mondjuk azt eleve nem értem, hogy hogyan került hozzám gépfegyver, a pisztoly és kés. Lehet, hogy csak álmodom? Biztos, mivel a rám támadó kétfejű kutya és hústorony NEM LÉTEZHET! Nem tudom, hogy megpróbáljam megölni őket, vagy elfussak. Tartalékolom inkább a lőszert. A cukorkáshoz azért benézek (Sweet Factory, szétnézni az R2+jobb analóg karral lehet), de érdemleges, említésre méltó dolgot nem találok. A körcsarnok végének falán kis tábla jelzi, hogy merre van a hullámvasút, de a nagy vaskapu zárva van. Aha, tőle balra a kis faajtó jól elbújt a ködben. Két újabb hústorony, elfutok mellettük a szemben lévő kétszárnyas kapuhoz, majd onnan egyből balra veszem az utat. Alig kapok levegőt, de felrohanok a kutyák és a repkedő pengés múmiák elől a lépcsőn, és bemászok a kis kapun át a sínekre. Lehet, hogy nem kellene? Most már mindegy, teljes erőmből rohanni kezdek a véres húshegyek között a sínpáron. Várjunk csak, mi ez a hang? Áááááá...

SHOPPING MALL

Egy bevásárlóközpontban ébredek, huh, tényleg csak egy álom volt. Gyorsan felhívom Aput, beszélek vele egy kicsit. Már épp indulnék haza, amikor egy detektívként bemutatkozó, ballonkabátos nyomozó – Douglas Crevant – csak úgy leszólít, fél órát kérve az amúgy is kevés időmből. Azt mondja, fontos lenne beszélnünk, a születésemmel kapcsolatban mondana valamit. „Oké, csak elmegyek a mellékbe!" - nyugtatom meg, ahol legelőször a falon lévő jelet vizsgálom meg (mentés). Mintha filmben lennék, kimászok az ablakon át a hátsó útra, az első jobb oldali ajtón be is megyek. Egész végig jobbra tartva átfutok a folyosón, és az annak a végén nyíló ajtón kimegyek a plaza belsejébe. Mi történhetett itt, minden olyan furcsa!? A félig nyitott redőny alatt átbújok, ahol egy pisztolyt találok és...ezt nem hiszem el, újabb hústorony! Miután nagy nehezen lelőttem, szétnézek és találok a szófán két tölténytárat a pisztolyhoz, majd a pult mögötti ajtón elhagytam az üzletet. Jobbra a beugróban a táblán megtaláltam a bevásárlóközpont térképét, gyorsan magamhoz is vettem. Még ugyanitt, az Exit feliratú ajtón túl egy lépcsőházat találtam és felpattantam a lépcsőkön a második szintre. Miféle hangok ezek már megint? Ahogy kiértem a lépcsőházból balra befutottam, és egy meglehetősen ízléstelen, ebihal és béka keverékére emlékeztető lénybe futottam. A „No smoking" feliratú ajtó mögött egy központi részt találok, mivel nincs vesztegetnivaló időm, így egyenesen a pékséget irányzom meg (Helen's Bakery). Különösebben érdekes dolgot nem találok, de a süteményes csipeszt azért a biztonság kedvéért magammal viszem. Visszamegyek az ebihalhoz, és a T elágazásnál nem a lépcsőház irányába jobbra, hanem épp ellenkezőleg, balra veszem az utam. Futok, futok, mint az őrült, útközben bepróbálkozom valamennyi jobb oldalon lévő ajtónál. Az első, ami kinyílt egy raktárhelyiségbe vezet, ahol egy falatozó kutya van. Óvatosan felveszem a húst a szörnytől balra, ha akadékoskodna úgyis beleeresztenék pár ólmot. Tovább indulok amerre eddig is mentem, és megint a jobb oldali ajtóknál próbálkozom, minek eredményeképpen egy dohánylerakatban találom magam. A polcon két életerő-ital, no meg egy doboz lőszer és egy savegame point van. Nézzünk csak szét jobban! Mintha valami lenne a raklap alatt. Milyen jól jön az előbb talált csipesz, egy „My Bestsellers" feliratú kulcsot piszkálok elő vele. Csak nem a könyvesbolté? Tuti, gondolom magamban, és visszarohanok a péktől pár üzlettel odébb lévő bolthoz. A kulcs passzol, bent a földre dobált Shakespeare Antológiáktól eltekintve rend van. Fel is veszem őket gyorsan, csakúgy, mint a pultról a tölténytárat. A hátsó ajtót valami kódos zár védi, és valami homályos iránymutatást akasztottak ki mellé a falra. Azt már mikor felvettem észrevettem, hogy a könyvek hátulja mintha össze lenne kenve vérrel. Aha, ha megfelelő sorrendben rakom be őket a polcon tátongó helyre, egy szám jön ki, ami talán kinyitja a kódzáras ajtót. Úgy nézem nem csak talán. A folyosón valami Claudia nevű nőbe botlok. Mikor rákérdezek, hogy ő is látja-e a borzalmakat, amik itt folynak mintha nem is érdekelné, egy eljövendő Paradicsomi világról kezd papolni, meg arról, hogy a kiválasztott – remélem nem én – fogja őket elvezetni őket oda, meg mintha azt is mondaná, hogy szükségük lesz az erőmre... Ezt hogy érti? Nincs időm gondolkodni különösebben, hangokat hallok, és egyszer csak nagyon rosszul leszek, majd összeesek. Mire magamhoz térek Claudia persze már eltávozott. Utána indulok, beszállok a liftbe. Jé, egy rádió – felveszem, majd kiszállok a liftből.

ALTERNATE SHOPPING HALL

Nna, kellett ez nekem? Jobbra fordulok, a tetemekből falatozó kutyákkal inkább nem állok le párbajozni, jól jöhet még máshol a lőszer. Más lehetőség híján megint csak jobbra veszem az irányt, és a velem pont szemben lévő ajtón bemenekülök. Ampullát, meg három életerő italt veszek itt magamhoz, a mágikus jelnél játékállást mentek. A térképet előkaparom és átnyálazom, most jövök csak rá milyen jó szolgálatot fog tenni. A telefonoktól nem messze északra, a mellékhelyiségek mellett balra van egy szoba, ide futok át. A hústornyok megnehezítik igaz a dolgomat, de azért épp bőrrel jutok be a szobába. A falon felirat figyelmeztet, hogy oltsam le a villanyt, kis félelemmel, de azért le is kapcsolom. Érdemes volt, egy zseblámpa van a dobozokon, magamhoz kapom, csakúgy, mint az elsősegélycsomagot és a lőszereket. Miután elhagytam a helyiséget, a női vécébe betérek, ahol egy vécétisztítót találok, majd innen ismét balra tartok, és a félig felnyílt tűzvédelmi redőny alatt átkúszom. A központi téren nem nagyon nyílik lehetőségem nézelődésre, az egyetlen ésszerűnek tűnő dolognak az látszik, hogy bemenekülök a ruhaboltba (Clothes Shop). A ruhák mellé felakasztott valaki egy golyóálló mellényt, amelyet azon nyomban magamra öltök. Jól jöhet még, ezért a szófa mellől elcsenem a fogast is. Visszafele indulok, a tűzvédelmi redőny alatt megint átszenvedem magam, át a vécék, a telefonok mellett a mozgólépcsőkhöz (To Subway) oda, ahol a hústornyok várnak áldozatukra. Az itt lévő szobába bemegyek. A berendezés eléggé puritán, de azért a biztonság kedvéért körülnézek. Jé, egy létra lóg le a falról, de nem érem el. Nem vagyok egy akrobata típus, de megpróbálom beleakasztani a fogast. Sikerült! A létra lecsúszik, melyen nagy küzdelmek árán egy szinttel feljebb jutok. Mi ez a zúgás? Egy TV! Mikor közelebb érek hozzá és megnézem, a zajból mintha egy kislány hangja hallatszana, aki apját szólongatja (Cheryl form SH). Az innen balra lévő díszes ajtón bekukucskálok, de mikor szembesülök a három ebihallal inkább menekülőre veszem, keresztül a szoba túloldali ajtajához. Ügyes voltam, útközben egy kis energiaitalt is magamhoz vettem. Kifutok jobbra, a hústornyot kicselezve egészen a folyosó legvégén jobbra található szobába rohanok, ami a lift mellet van közvetlenül. Betérek, még nem tudom mire lesz jó, de felveszem a mogyorót, és tovább indulok a nyikorgó vaskapun át. Jobbra fordultam, ahol ismételten egy tévére leltem, rajta a már ismerős piros jel (savegame point). Utam erre folytatom tovább, felrohanok a két felfele tartó mozgólépcső közül a jobboldalin. Mikor felértem beugrottam jobbra az étterembe, ahol egy rohadó kétfejű kutya került szervírozásra. Bármennyire is undorítónak találtam, egy fényes csillogó tárgyat (Cooked Key) vettem ki a szájából, illetve ezt követően a pultnál találtam pár elsősegélycsomagot, életerőitalt. Visszafutottam oda, ahol a dióra leltem, egy szinttel lejjebb, a díszes ajtón, majd az ebihalak kereszttüzén át. Volt itt a beugróban egy zárt ajtó, láss csodát, az imént talált kulcs kinyitotta. Egy konyhába értem, nagyon lepukkant, de azért úgy látom van pár életerő ital a pulton, meg egy vascső a gőzkitörésnél, gyorsan fel is veszem őket. Észreveszek egy másik ajtót, kimegyek rajta, és egy központi térre érkezem. Balra veszem az irányt, futok, amennyire csak kitelik tőlem, ugyanis szokás szerint nem hagynak nyugodni a kutyák. Először egy nagyobb zárt ajtóra, majd egy kisebbre, de legalább nyitottra lelek. Minta egy raktárban lennék, körülnézek és találok valamiféle vegyszert. Biztos ami biztos alapon elteszem, és kimegyek az ajtón, ami itt nem messze nyílik. Már megint valami zúgás, kezd elegem lenni ebből az egészből. Ja, csak egy ventilátor. Nem merem kikapcsolni, inkább megpróbálok továbbmenni itt a jobb oldali ajtón keresztül. A fenébe, tele van harcias lepkével az egész mindenség, mégiscsak kikapcsolom azt a fránya ventilátort. A lepkék továbbra is jól érzik magukat, elgondolkodom, hogy mit tehetnék velük. Hopp, a nálam lévő vegyszerekre rá van írva, hogy semmi esetre se keverjük más anyagokkal. Ez az! A két vegyszert belelöttyintem az üres szemetes kosárba (combine majd use), mire valamiféle mérges gáz képződik. Kénytelen vagyok kirohanni a szobából bekapcsolni a ventilátort. A lepkék mintha egy kicsit bevégezték volna... Elindulok a folyosón, rohanok, mint az őrült, de nem felejtem el megnézni az ajtókat, hátha találok valami érdekeset. Igen, jól sejtettem az egyik jobb oldali ajtó mögött egy kifosztott raktárban hússal, és több tár lőszerrel leszek gazdagabb. A húsokat egyébként a dögöknek szórom menet közben, annyira butuskák, hogy elkezdenek belőle falatozni ahelyett, hogy velem foglalkoznának. Mindegy. Továbbmenve egy ajtó kivételével valamennyit zárva találok, úgyhogy ez a tény eléggé meghatározza további utam. Átfutok a hústornyok közt, nem mernék most leállni harcolni. Egy nagyobb terembe érek ki, ahol több kutya és pengés repkedő múmia tör az életemre. Megnézem a térképet, itt bizony kell lennie valaminek. Még nem megyek vissza a kis ajtón a központi, nagy négyzet alakú részre, hanem a térképen tőle jobbra lévő sportboltba próbálok meg benyitni, sikerrel. A falon a mentést jelképező véres kört, illetve az egyik ágyon egy diótörőt találok. De érdekes, egy sportboltban véletlenül találok egy diótörőt, a sportboltban véletlenül én vagyok, és a zsebemben véletlenül pont egy dió van. No, fel is töröm a csonthéjast nyomban, ami egy Moonstone-t rejtett a belsejében. Kimegyek a központi térre az előbb említett kisebb ajtón át, és balra futok, egészen a második ajtóig. Nagyon kell sietnem, mert a szörnyek minden eddiginél nagyobb ellenállásába ütköztem. Előkapom a térképet, ijedtemben már azt sem tudom, hogy hol vagyok, és a piros körrel szimbolizált két mentési pont közül a baloldali fele veszem az irányt. Innen jobbra megyek tovább, a mozgólépcsőn felfutok és az annak a tetejével szemben lévő zárt ajtót célzom meg. Érdekes, minta egy hold lenne rávésve, és igen, hát persze, biztos a Holdkő nyitja. Miután átmegyek az ajtón észrevettem, hogy egy szemben létra vezet lefele a mélybe. Bár sok kedvem nincs hozzá – ügyelve arra, hogy nehogy leessek – lemászok a sötét katlanba. No, ez jó ötlet volt, mondhatom. A föld elkezdett remegni, és egyszer csak egy óriási undorító féreg támadott meg. Hamarjában betárazok, és egy perverz táncba fogok vele. Hat lyuk van, ahonnan bármikor előtörhet ez a lény, amikor előbukkan és feltárja mocskos pofáját adok neki rendesen. Ha a fejét védi az azt körülölelő csontos résszel, akkor mit sem ér ellene a lövedékem, ezért ilyenkor inkább menekülőre fogom. Nem túl sokat, de pontosan célozva lövök rá, mígnem egyszer csak véget ér a rémálom, és visszatérek a normális világba. A kissé felhúzott redőny alatt átbújok, és a folyosó végén jobbra az immár rendezettebb Sport Shopban felveszek pár életerő-italt és lőszert. Ezután távozok a főbejáraton át. Ahh, már megint a nyomozó! Kénytelen vagyok megvádolni azzal, hogy Claudia oldalán áll. Valami tervük lehet velem... Úgy csinál egyébként, mintha semmit sem vett volna észre az itt folyó fertelmes dolgokból, megmondom őszintén nem hiszek neki. Hazaindulok a metróval.

SUBWAY STATION

Még mindig a történtek hatása alatt vagyok, ezért nem rakom el a pisztolyt. A T-elágazásnál jobbra indulok, az ajtó mögött sötétség fogad. Mi ez, már megint kezdődik? Balra tartok, a jegypénztár melletti kapukon átgyalogolok. A pénztár falán térképre lelek, jól fog még jönni, gondolom magamban. A pénztár oldalán lévő lépcsőn lemegyek, és befordulok jobbra, ahol a falra festett jelre (savegame point) lelek. A térképen az északibb fekvésű Platfrom1-ként jelölt helyen lemegyek a lépcsőn, és a kutyát kicselezve felfedezem a metrómegállóra még csak véletlenül sem emlékeztető helyet. Két lépcső vezet innen lefele, mindkettő zsákutcába torkollik. A jobb oldali részben töltényre és italra, míg a bal oldaliban egy mogyorótörőre leszek figyelmes. Visszamegyek egy szinttel feljebb, és lemegyek a Platform2-höz délre, ahol a kaput egy vaskos lánccal zárták le. A mogyorótörőt pont ide találták ki, használom is rajra serényen, mire a lánc elemeire hullik. Lemegyek a lépcsőn, érdekes, ez a rész már egy fokkal jobban hasonlít egy igazi metróra, de még mindig nem az igazi. Balra a mocskos szerelvényben a shotgunt és a hozzá tartozó két tár töltényt beraktározom, mikor a rádió elkezd zúgni. Csak nem megint valami támadásra kell felkészülni? Dehogynem, egy undorító hájas, kopasz teremtményre leszek figyelmes, amelyen még a shotgun is alig fog. Azért nagy nehezen csak kidurrantom, és az egyetlen lefelé vezető lépcsőn folytatom kalandjaimat. Előkapom a térképet, elindulok a hármas számú Platformhoz, itt van nem messze jobbra. Lemegyek a lépcsőn, és elfutok egészen a peron végig. Mintha valami világítana odalent! Beugrok a sínek közé és egy ajtót veszek észre, felette piros lámpa világít. De jó lenne már eltűnni innen, ennek reményében megpróbálom kinyitni az ajtót, mindhiába. Kürt hallatszik, a föld szinte megmozdul: azt hiszem jobb lesz visszamászni a peronra ahonnan jöttem, ugyanis nem szeretném a szerelvények alatt darált húsként végezni. Már a peronon állva, a metrószerelvény vonalát követve elfutok a zárt ajtóig, a nem igazán vendégszerető kutyákat legszívesebben lelőném, de nem pazarolok rájuk lőszert, ahogy elnézem az itt zajló eseményeket később még nagyon fontosak lehetnek. A Platform3 síneken túli oldalán a padon életerő-italt felejtett valaki, felveszem, és elindulok a Platform4 irányába. A lépcsőn lefelé menet egy felettébb érdekes irományra leszek figyelmes, mivel egyenlőre még érzésem szerint nincsenek öngyilkos hajlamaim, így nem is tulajdonítok neki különösebb jelentőséget. Lent semmi érdekfeszítőt nem találok, ezért utam visszavezet a Platform3 azon pontjára, ahol az imént az italt találtam a padon. Kicsit jobban szétnézek, és ekkor észreveszem, hogy a metrószerelvény ajtaja bizony nyitva van. Beszállok, mire az ajtó hatalmas dörrenéssel becsukódik a hátam mögött.

THE SUBWAY

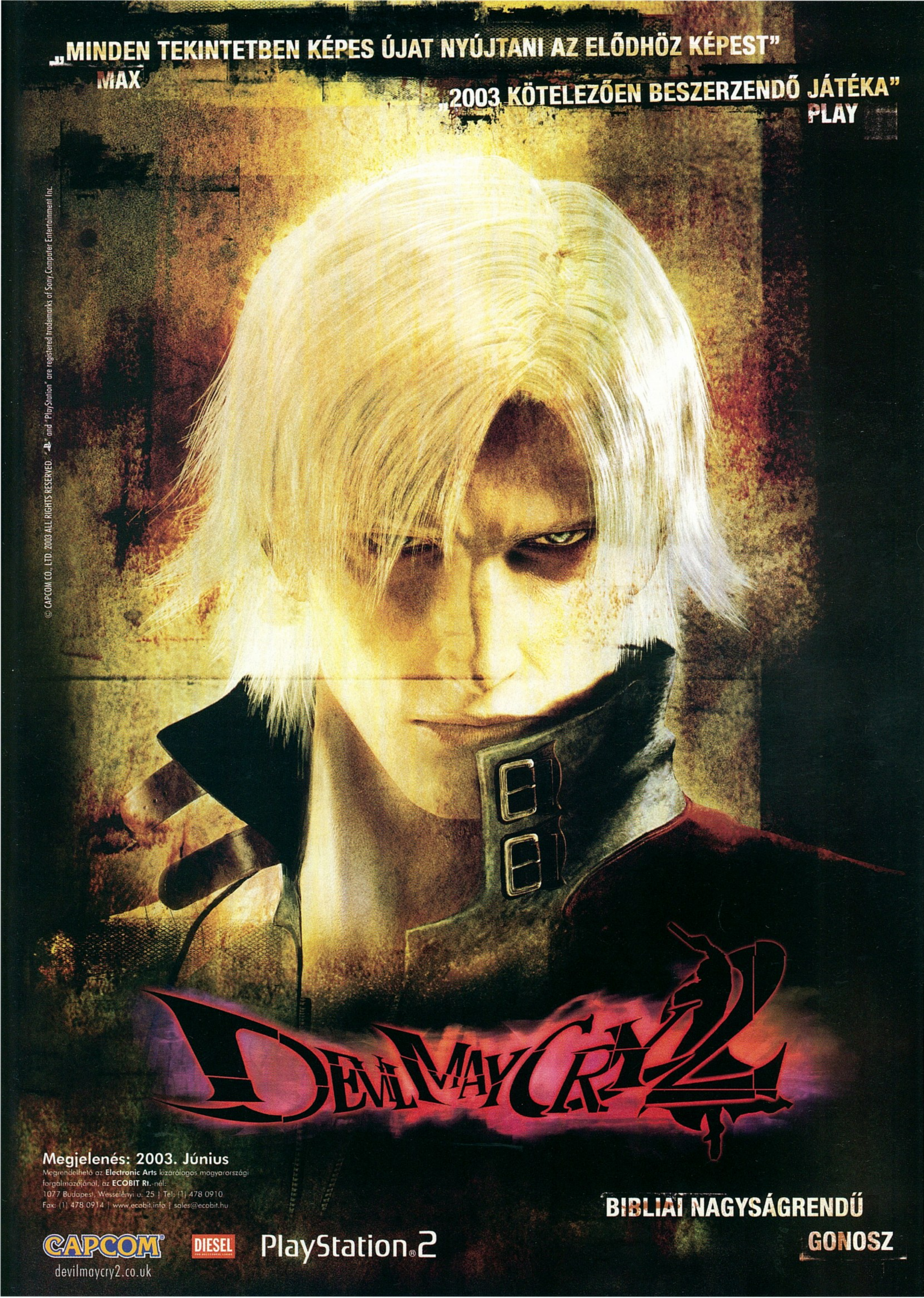
Nem mindennapi harcokra számítok, ezért mindegyik fegyveremet újratárazom. Az első kocsiból a szokásos mentési lehetőség kihasználása után kissé félve indulok tovább. Nem csalódtam, ahogy megyek végig a mocskos kocsikon, számtalan dög próbálja meg elvenni az életem. Nem hagyom magam, küzdök körömszakadtáig, útközben felveszem a Shotgun és pisztolytölténeyeket, és az elsősegélycsomagot. Egyetlen lényt sem hagyok életben, elegem van belőlük...

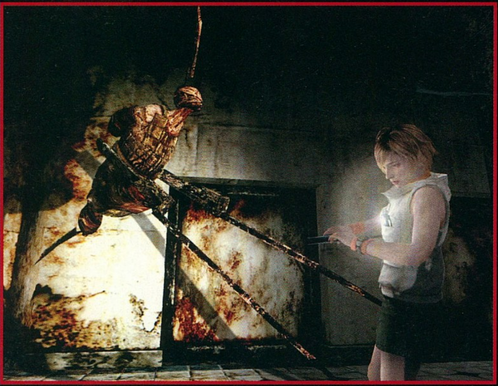
folyt. köv.

[D a e]
suffocation@freemail.hu


SOULCALIBUR II®




„MINDEN TEKINTETBEN KÉPES ÚJAT NYÚJTANI AZ ELŐDHÖZ KÉPEST”
MAX
„2003 KÖTELEZŐEN BESZERZENDŐ JÁTÉKA”
PLAY
© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
DEVIL MAY CRY 2
Megjelenés: 2003. Június
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Rt.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910
Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
BIBLIAI NAGYSÁGRENDŰ
GONOSZ
CAPCOM
DIESEL
PlayStation 2
devilmaycry2.co.uk





SILENT HILL® 3

PLEASURE TO...

Hajszoljuk az élvezeteket. Ki így-ki úgy, napról-napra, önös érdekektől vezéreltetve. Hajszoljuk, mert menekülünk. Ha testünk fizikai valójában nem is tud, így hát legtöbbször lélekben menekülnünk bárhová, csak ne legyünk ebben a – micsoda elcsépelt, de keserűen igaz fordulat – rohanó, pénz által mozgatott világban, amelyben hétköznapjaink egy orbitális, végtelenített ciklusnak tűnnek csak, születésünktől fogva egészen elmúlásunkig. Ha nem is mindig vagyunk tudatában, de ott belül szinte megállás nélkül keressük a kiutat, egy szebb és reményeink szerint jobb világba, ahol lesújtó evilági gondjainkon nem csak hogy nincs időnk, de nem is tudunk gondolkodni, mert azok egész egyszerűen nem hatolhatnak át álmaink falán. Ezért vannak sokan tehát, akik – távol álljon tőlem bármiféle útmutatást adni, de – tudatuk külső behatás általi módosításával, még többen akik a szórakozás és a gyönyör féktelen hajszolásával, vagy éppen a hit erejével jutnak el abba a legtöbbször emelkedett, olykor magasztos állapotba, amely kiszakítja őket a mindennapok pusztító körforgásából.

Fikció vagy sem, mint azt már korábban sejthettük, *William S. Burroughs Meztelen Ebéd* (The Naked Lunch) és *Clive Barker Pokolkeltő* (The Hellbound Heart, a mozikban Hellraiser címen vetítették) című víziói óta viszont teljes egészében bizonyosak vagyunk benne, hogy az útkeresés során rendkívül körültekintően kell eljárni, több okból is. Az egy dolog, hogy a valóságba való visszatérés sok esetben nem is lehetséges, de amennyiben az mégis sikerül, a tudat, hogy a ciklus megállíthatatlanul újraindul megsemmisítő erejű, amely arra sarkallja az egyént, hogy újból és újból, mind hosszabb időre térjen vissza az idealizált álomvilágba. Mint az ismeretes Burroughs főszereplője – azaz Ő maga – a kábítószerekkel, Barker figurája pedig a Lemarchand-konfigurációval, illetve az abba vetett fanatikus hittel nyitotta meg az *Utat*. Nem tudhatták előre, de *ez* az út nem az az út volt, amelyen Ők akartak haladni, ez mindkettőjük számára az Érzékiség és a Halál világa volt, ahonnan visszatérni az immár Paradicsominak tűnő hétköznapokba teljességgel lehetetlen volt.

PARENTAL ADVISORY

Mint az a bevezetőből reményeim szerint érezhető, jelen értekezésem olyan komoly, sikamlós terület érint, amellyel olvasótáborunk fiatalabb hányadának még nem kell, vagy legalábbis nem kellene foglalkoznia. Nyomtatott és online fórumokon jó ideje hangoztatom azt a véleményem, hogy én magam az erőszak és a szexualitás korlátlan megjelenítése mellett teszem le a voksom, bárminemű művészeti ágról is legyen szó. Véleményem szerint a gyerekek nem a videojátékoktól, könyvektől vagy filmektől lesznek olyanok amilyenek, ezen művek személyiségformáló szerepét extrém esetektől eltekintve nem érzem annyira drasztikusnak, mint azt egyes, a megoldást a *gondolkodás nélküli cenzúrában* kereső nemzetközi szervezetek hirdetik, úgy érzem azonban, hogy az ezeknek az alkotásoknak a fiatal korosztályhoz történő eljutása a legtöbb esetben valóban nem szerencsés. Ezen a ponton merül fel a felelősség kérdése, a szülői odafigyelés a korhatárok emelése és a terjesztői hálózat etikai megreformálása nélkül (értsd.: korhatáros programot ne adjanak el fiatalkorúak részére) viszont mit sem ér. Nem véletlenül volt az ELSPA (European Leisure Software Publishers Association) 15-17 jelzése a Silent Hill, valamint az USK 18+ megjelölése a Silent Hill 2 dobozán, ezek a játékok mind a mondanivalót, mind pedig a képi világot tekintve tényleg nem a gyerekek számára készültek. Az előzetes híresztelések szerint egyébként a sorozat harmadik darabjának minden korábbinál naturalisztikusabb ábrázolásmódja indokolttá tette volna az „Adult Only" matricát, de végül mégiscsak 18+-os lett.

THE FEAR OF BLOOD TENDS TO CREATE FEAR FOR THE FLESH

Aki annakidején igazán komolyan vette az több, mint egy évtized elmúltával is félelemmel vegyes borzongással gondol vissza arra az ünnepi pillanatra, amikor megjelent az Infogrames Lovecraft gondolatiságából táplálkozó horror-alappillére, a mára már kissé talán pejoratív értelmet nyert túlélő-horror játékstílus megalapítója, az Alone in the Dark. Hálásak lehetünk a franciáknak, mert a játéktörténelemben meghatározó jelentőségű szereppel bíró AITD olyan programok készítői számára adott mind a mai napig érvényes, de játékrendszerét tekintve kissé talán már idejétmúlt iránymutatást, mint a Dino Crisis, Resident Evil, Clock Tower, Fatal Frame vagy éppen a Silent Hill sorozatéi. Hogy miért érzem elavultnak a játékmenetet, azt később részletesen kifejtem, most inkább személyes kedvencemre, a tesztalany előzményeire térnék ki.

Áldottam, istenként tiszteltem a Konamit, amikor megalkotta, majd 1999-ben a világ szeme elé tárta a gamer-körökben azóta már fogalommá vált kultikus várost és környezetét, Silent Hillt, és az ott játszódó különös eseményeket. Soha vissza nem térő pillanat volt, amikor a közel krisztusi korban járó Harold „Harry" Mason kocsiba ült lányával, az akkor hét éves Cheryllel. Kikapcsolódásra vágyott, emellett ihletet szeretett volna meríteni munkájához, és ehhez legalkalmasabbnak azt látta, ha elutazik egy végtelenül csendes, nyugodt amerikai kisvárosba, Silent Hillbe. Számításai szerint csak egy rövidke kiruccanás erejéig élvezték volna a város hírhedt vendégszeretetét, de útközben végzetes balesetet szenvedtek: a bekötőúttól nem messze elütöttek egy fiatal lánykának tűnő különös árnyalakot, majd Harry körül elhomályosodott a világ. Mikor eszméletéhez tért, egyszerűen nem hitt a szemének: a kocsi ajtaja tárva-nyitva, Cherylnek pedig nyoma sincs. Félelemtől ittasan támolyogva indult lánya keresésére, annál is inkább, mivel nem sokkal előtte vesztette el hosszan tartó betegeskedés után elhunyt feleségét. Hamar rádöbben, hogy Silent Hill világa nem is annyira nyugodt és barátságos, hiszen a város sötét legendáiban szereplő isteneket egy boszorkányszekta az Ő lányának testi valóján keresztül akarja megidézni, hitük szerint ugyanis ekkor jő majd el a Paradicsom, azaz a







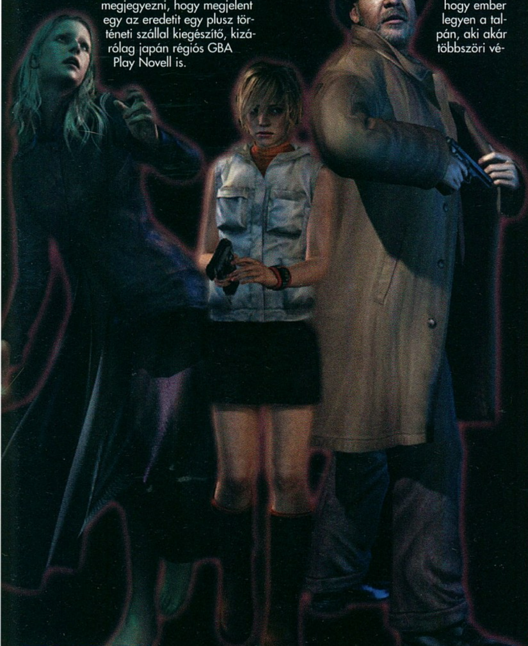


nyugalom, a rend és a béke országa. Mint felettébb említettem a Paradicsom fogalma igen *relatív*, ami nekünk, embereket fájdalmat, kínt és szenvedést okoz, az egy másik világban tán pont egyenértékű a gyönyör fogalmával és fordítva. Így lehet az is, hogy a Harry útjában álló túlvilági lények – és egyes emberek is – mind a kinézetet, mind a viselkedésüket tekintve igen ellenségesek, groteszkek és taszítóak.

A játék Playstation verziója hihetetlen technikai bravúrról árulkodik. Amit a programozók a mai szemmel nézve igencsak korlátozott képességű hardverből kifacsartak, az akárhogy is nézem, ámulatra méltó. A hatalmas, háromdimenziós városban történő third-person bolyongás során a minimálisra redukált töltési időknek köszönhetően egyszer sem kell kizökkennünk a játék nyomasztó atmoszférája teremtette közegből, így – amennyiben készen állunk a befogadásra – teljes egészében át tudjuk élni a főszereplő által megtapasztalt misztikus történéseket. *Alapmű*, ezt azt hiszem nem kell különösebben ecsetelnem. Érdemes megjegyezni, hogy megjelent egy az eredetit egy plusz történeti szállal kiegészítő, kizárólag japán régiós GBA Play Novell is.

I SEE THAT TOWN, SILENT HILL...

A folytatásra két hosszú, aeonoknak tűnő évet kellett várni. Amint megjelentek az első képek és videó-bejátszások, remegve imádkoztunk azért, hogy minél előbb belevethessük magunkat az újabb – tagadhatatlanul perverz – kalandokba. A történet először Playstation 2-re, majd Xbox-ra, végül PC-re interpretált verziója a nagy többség számára azonban visszalépést jelentett az elődhöz képest. Az első rész után még félelmetesebb, még nyomasztóbb, még visszataszítóbb kalandokra kiéhezett rajongótábornak csak egy része volt képes megbarátkozni azzal, hogy az egyébként hibátlannak mondható külsővel büszkélkedő program a történetét tekintve amolyan David Lynch-féle Twin Peaks-i hangulatot áraszt. A mese szálai olyannyira össze lettek bogozva, hogy ember legyen a talpán, aki akár többszöri végigjátszást követően is ki tudta bogarászni, hogy mi-miért és hogyan történt, és hogy ki-kivel van; ezen a helyzeten a *Restless Dreams* kiegészítő *Born from a Wish* aljátéka sem könnyített. A készítők tehát elsősorban a pszichológiai terrorra helyezték a fő hangsúlyt, megteremtve ezáltal egy teljesen más, de véleményem szerint nem kevésbé frusztráló atmoszférát. Már maga az alapelgondolás is – miszerint az ismét férfi főszereplő, James Sunderland levelet kap halott feleségétől, Mary-től, minek hatására elindul felkutatására Silent Hillbe – a legenyhébben fogalmazva is igencsak betegesnek mondható, de ez nem volt elég a hitetleneknek. A fanyalgók másik vesszőparipája szerint a képi világ nem volt annyira zsigerekig hatolóan iszonyatos, mint azt az első részben megtapasztalhattuk, én ettől függetlenül a folytatást legalább annyira kedvelem, mint Harry kalandjait. Szintén kihagyhatatlan, kötelező darab.



THE NIGHTMARE NEVER ENDS

Ha figyelembe vesszük a megfogalmazott elvárásokat, akkor hamar nyilvánvalóvá válik, hogy a harmadik epizód forgatókönyvének, illetve magának az egész játéknak az elkészítése hatalmas súllyal nehezedhetett a Konamira, mivel mind a fanyalgó ősrajongók, mind pedig az újonnan megszerzett fanok igényeit is ki kellett elégíteniük. Nem kell sokat gondolkodni rajta, hogy miként valósítható ez meg legkönnyebben: ne kreáljunk új, teljesen különálló történetet, hanem folytassuk az első részt egyenesen onnan, ahol annakidején abbahagytuk. Tulajdonképpen nincs semmi gond az efféle elgondolással csak az, hogy a legfontosabbat, a hitelességét veszthetí el egy játék abban az esetben, ha fejlesztése során nem valami egyedi, innovatív, új alkotása az elsődleges cél, hanem pusztán a rajongók igényeinek kielégítése.

Azok számára, akik ismerik az első részt nehéz lesz úgy felvázolnom a cselekményszál alapjait, hogy ne lőjem le a poént már a legelején, de egy-két tényt szándékosan mellőzve azért megpróbálkozom vele. A lényeg viszont, hogy nem lepődünk meg különösképpen azon, hogy az új történet tizenhét évvel azután játszódik, miután Harry kislányával lelki roncsként elmenekült Silent Hill városából. Egy húszas évei közepén járó, leginkább kiégett kábítószerfüggőre emlékeztető átlagos, de mégis valahogy bájos lánykát szörnyű rémálmok gyötörnek. Egy vidámparkban jár, ahol útját mindenhol vér és húsdarabok, kifeszített, megcsonkított de még élő, nagy valószínűséggel feláldozott és nagy valószínűséggel nem emberi tetemek, rozsdás játékszerek keresztezik. Csak azt érzi, hogy menekülni akar, mert menekülnie kell és nagyon-nagyon fél. Szinte nem is látja merre megy, ösztönösen átfut egy csarnokon, ahol hatalmas, magát a Teremtést megszégyenítő hústornyok, kettészakadt fejű, gézzel betekert rohadó kutyák törnek életére. Fel sem fogja mi történik vele, mikor máris szemmel láthatóan kimondhatatlan fájdalmakat átélő, összeaszalódott testű pörgő-forgó-repkedő pengés múmiákba botlik, alig tud felmenekülni előlük az áthatolhatatlan nyálkás, vöröses ködben az elborult elméje szerint egyetlen lehetséges kiútnak mutatkozó lerobbant hullámvasútra. A síneken óvatosan lépked, nehogy leessen, de bárcsak lezúgott volna – gondolja magában – a korhadó faszerkezet egyre áthatóbban remegni kezd, mire hirtelen a távolból gyorsan közeledő vasút fénypászmája vakítja el. A kerekek fémes csikorgása egyre elviselhetetlenebbé válik, és egyszer csak eszméletét veszti.









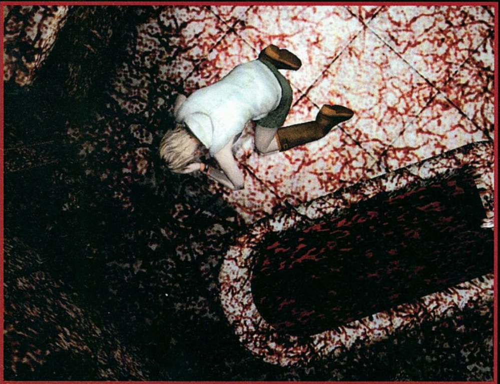


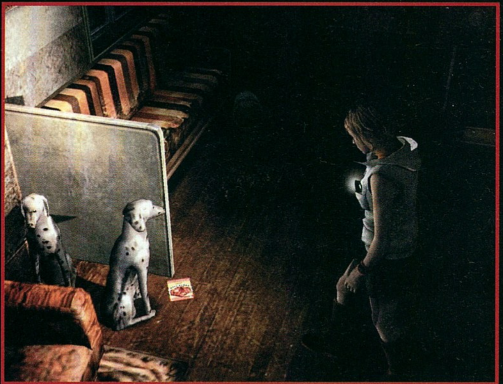
A lányka, Heather Morris – Ő az új főszereplő, bármennyire nehéz is, próbáljatok meg azonosulni vele – hirtelen felébred szörnyű rémálmából. Egy rövid rosszullétet követően egy bevásárlóközpont éttermének asztalnál bóbiskolt el, és utána tört rá az Amusement vidámpark borzasztó, mégis valahogy furcsán valóság ízű, keserű víziója, akárcsak Harry Masonre tizenhét évvel ezelőtt. Úgy érzi, valami nincs rendben, ezért kisiet a falatozóból felhívni telefonon édesapját. Miután a papa megnyugtatja, hogy semmi gond, miden rendben van éppen indulna haza, mikor egy kopott barna ballonkabátos öregúr – egy detektív – utána szól. Azt mondja, hogy rendkívül fontos lenne beszélniük egy olyan dologról, amely Heather egész jövőjére nézve hatással lehet. A rémálmoktól még mindig kába lányt nem érdekli különösebben a nyomozó és csak akkor torpan meg egy pillanatra, amikor az a születéséről kezd el beszélni. Pár pillanat türelmet kérve bemegy a női vécébe, és ekkor újrakezdődik a rémálom...

THE REAL MONSTERS

Hibátlan háttértörténet ide vagy oda, egy valamirevaló horrorjáték mit sem ér a megjelenített világot benépesítő, lehetőség szerint minél visszataszítóbb szörnyhad nélkül. Alapelv – amelyet én nem minden esetben osztok –, hogy akkor igazán félelmetes egy rémtörténet, legyen szó akár könyvről, filmről, vagy a jelen esetben játékról, ha az abban szereplő lények nem kerülnek közvetlenül, mindenre kiterjedő részletességgel bemutatásra, hanem éppen ellenkezőleg, a hangulat, atmoszféra és a fény-árnyék játék hatásos alkalmazásával csak sejtetni engedi az alkotás a benne szereplő gonoszok körvonalait, a befogadó képzelőerejére bízva azok testi mivoltának továbbgondolását. Sokan úgy vélik ugyanis, hogy ebben az esetben a pszichológiai hatás hatványozódik, mivel az egyén azt gondolja a lények helyébe, amitől a legjobban fél. Lehet ezen vitatkozni, ám egy biztos: a Silent Hill harmadik részében felsorakoztatott ellenségek minden eddiginél változatosabb formában kerültek tálalásra, nem egyszer megkérdőjelezve a 18+ korhatáros matrica létjogosultságát.

Az előző epizódot ért támadások egyik alappillére az volt, hogy a szörnyek száma nem csak hogy rendkívül alacsony, hanem azok igencsak komolytalan kidolgozottságúak, néhol egészen nevetségesek. Azt kell mondjam, hogy akik ezt állítják vagy nem tudták, vagy nem is akarták komolyan venni a játékot. Semmi nevetnivalót nem találtam ugyanis egy felfúvódott fejű, porrá tört csontozatú, a tüdejében felhalmozódott vértől hörgő Bubble Head Nurse-ben, a potenciális áldozatára forró savat okádó, nyálkás testű Lying Figure-ben, vagy a konvencionálisnak mondható, hatalmas, agresszív svábbogarakban. Nem fakasztottak mosolyra sem a kizárólag lábakból álló Mannequinek, a különféle bútorokkal bizarr módon egybeforrt testű Furniture Monsterek, vagy a mindenféle fémtárgyakon ügyesen közlekedő, mágneses kezű Mandarinok. És akkor még nem is említettem a brutálisabbnál-brutálisabb főellenségeket, gondoljunk csak a Hanging Bodies-ra vagy a Pyramid Headre. Elismerem egyébként, nekem is jobban tetszettek az első rész késes Demon Childjai, kutya, vala-











mint szárnyas alakban reinkarnálódott egyéb démonjai, és a Possessed Nurses-ek, melyek a horror-történelem talán legbetegesebb külsejű figurái közé is joggal írhatnák be nevüket. Hallottam olyan véleményeket is, miszerint a Konaminál végre megtanulták lényeket kreálni. Nos kérem szépen, a készítők mindig is tisztában voltak ott, a japán cégnél azzal, hogy mi fán teremnek a valóban hátborzongató kreatúrák, a második rész esetében csupán alárendelték a valamelyest finomabb háttértörténetnek a lények kinézetét.

A folytatásban szó sincs semmiféle megalázkodásról, mindenki megkapja azt, amitől legjobban tartott: a már említett hatalmas hústorony Closereket, a rohadó testű, befáslizott, szétnyílt fejű kutyákat, a Double Headeket, a pengés mechákra emlékeztető, röpködő sorvadt múmiákat, a Pendulumokat. Nem hagynak percnyi nyugvást sem a méretes, az oszlás során termelődő gázoktól felfúvódott, hájas Insane Cancerek, a szinte egyenesen a boncasztalról utánunk eredő, a vértől átitatott fáslin keresztül is magából elviselhetetlen bűzt árasztó Missionary-k, vagy a fénylő testű, kisebb-nagyobb ebihalakat idéző, illetve földön csúszkáló lények.

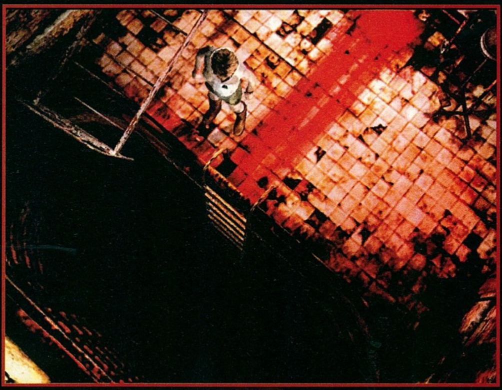
A főellenségek nem kevésbé undorítóak, de csak egyetlen egyre, a Memory of Alessa-ra térnék ki részletesen. A vidámparkban fogunk találkozni vele, könnyű megismerni, mivel a megszólalásig hasonlít Heatherre (nyugodtan találgathattok, hogy vajon miért). A legdurvább horrorfilmekben sem nagyon láthattunk még ennél borzalmasabb külsejű teremtményt: arcáról és alvadt vörös létől összetapadt hajáról patakzik a vér, ruhája mocskos, a nyaka minthogyha el lenne törve. A *korlátozásmentes képi megjelenítés* egyik legjobb példája ez, csakúgy, mint az első felejthetetlen találkozásunk a Mannequineket feltételezhetően szexuálisan zaklató Piramisfejűvel, a sorozat második darabjában.

OLDSCHOOL STORYLINE

Nehéz kimondani, de az ősökhöz képest semminemű lényegi változás nem történt, sem a kivitelezés, sem pedig a játékmenet vonatkozásában. Mintha csak '99-ben, vagy még korábban, a Resident Evil sorozat első részének megjelenésének idejében járnánk. A szokásos Konami logo felvillanása után a teljes egészében a játék grafikai motorjával készült, kissé életlen, de pofás bevezető animáció az összes előforduló főbb helyszínbe betekintést enged nyerni, ami alapján – már ha menet közben visszaemlékszünk rá – hozzávetőlegesen be lehet majd kalibrálni a még hátralévő játékidőt. Az intro lecsengése után ösztönösen lépkedünk a menük közt, az újdonság erejével talán csak az hat, hogy az opciók közt alapból fellelhetjük a Noise Effekt állítását, illetőleg helyt kapott még egy a képélességet befolyásoló extra pont is. Az indítást követően megint csak ismerősen köszön vissza a fejtörők (Riddle Level) és az akciók (Action Level) szintjeinek beállítási lehetősége. Nem titok, a tiszta játékidő normál beállítás esetén nemigen haladja meg a tíz órát – ezt tartom egyébként a program egyetlen jelentősebb negatívumának –, ezért ha rám hallgattok, legalább a hentelés szintjét állítsátok maximálisra, azaz *hardra*. Ebben az esetben egyébként nemcsak, hogy az egyre-másra újratermelődő szörnyek hatalmas ellenállásába fogtok ütközni, de a különféle medikitek sem lesznek úton-útfélen szétszórva, nem is beszélve az egyes fegyvertípusokhoz tartozó tölté-











nyekről. Ezenfelül ha vállalkoztok a rémálom nehéz fokozaton történő megtapasztalására, és annak folyamán esetlegesen menekülőre fogjátok, akkor az átjárók és folyosók közti, illetve egyéb ajtóknak nem szabad majd nekirohannotok, mint az extra-könnyű, könnyű vagy normál módban, mert ekkor Heather hangos felkiáltással nyilvánítja ki nemtetszését, és a talán éppen a túlélést jelentő másodpercek idejére megtorpan. Hozzáteszem fejtörőkből talán még a szokásosnál is kevesebb van a játékban, de azok erősségi fokozatának nehézre állítására tényleg csak azok vállalkozzanak, akik hajlandóságot mutatnak a Shakespeare-művekkel kapcsolatos tudásuk felelevenítésére, illetve neki mernek veselkedni a nem egy esetben több, mint tíz versszakból felépülő fifikás kirakók akár hosszú órákon át újra és újra történő átgondolására.

Elérkezettnek látom az időt, hogy a korábban már említett, az először az Alone in the Dark által alkalmazott, napjainkra viszont már rossz beidegződéssé korcsosult, „elavult" játékmenetről is szóljak pár keresetlen szót. Bár én a Silent Hillt jobb híján a horror-adventure kategóriába sorolom, de kivételesen vegyük úgy, mintha ez is kizárólag egy szimpla túlélő-horror lenne, ami hozzáteszem – tekintve a történet során előforduló borzasztó mennyiségű öldöklést – nem is áll olyan távol a valóságtól. Gondoljunk csak bele, haladunk egy az átélt leírhatatlan borzalmak hatására legtöbbször még csak meg sem szeppent, rosszabb esetben viccelődő főszereplővel – a SH3 végén sajnos még ezt is megengedték maguknak a készítők, de nem csak rá jellemző –, aki útja során a valóságtól teljesen elrugaszkodó rejtélyekkel és megoldandó feladatokkal kerül szembe. A megoldás kulcsa természetesen mindig az adott fejtörő közvetlen közelében fellelhető, soha sem kell komolyabb távot megtenni egy-egy kulcstárgy felleléséhez. Nem azt mondom, hogy Morrowind-jellegű szabadságfokot kellene adni az ilyen típusú játékokban, az már a ló másik oldala lenne, de az agymunka e módon való korlátozása könnyen akciójátékká degradálhat egy egyébként jól felépített történettel megáldott kalandjátékot. Azt sem értettem igazán soha, hogy ezekben a játékokban miért kerülnek lépten-nyomon elszórásra a történet megismerése szempontjából amúgy fontos irományok, noteszek, feljegyzések tucatjai, miért nem lehet ezeket több szereplővel és párbeszéddel kiváltani, sokkal reálisabbá téve ezáltal a játék menetét. Ha megfigyeljük ugyanis, a Silent Hill 3-ban például csak négy szereplő van. A storyline terén való továbblépés lehetséges útját tehát a szereplők érzelmeinek sokkal tónusosabb megjelenítésében, a nagyobb szabadságfok kialakításában, a fejtörőknek és megoldandó feladatoknak a valósághoz való mind inkább való közelítésében és utoljára, de nem utolsó sorban a fő- és epizódszereplők, ezáltal pedig a párbeszédek számának drasztikus növelésében látom.



NOISE

Nem lepődtem meg különösebben, hogy a játék a második rész aprólékosan kidolgozott grafikai motorját alkalmazza. A Restless Dreams alcímű újrakiadásban elvileg tovább csiszolták a már amúgy is tökélyre fejlesztett engine-t, néha már-már olyan érzésem volt, mintha – a H.R. Giger munkáit alapul vevő PC-s kalandjáték-csoda, a Darkseed misztikus tükréhez hasonlóan – át tudnék lépni a képernyő mögött elterülő világba. A szereplők 3D modelljei és a vázukon kifeszített textúrák annyira élethűek, hogy bele sem merek gondolni, mennyi munka lehet elkészítésük mögött. A motion-capture technológia nyilvánvalóan kulcsszerepet kapott mind az emberek, mind pedig a túlvilági lények animációs fázisainak kidolgozása folyamán, a párbeszédek során egyszer-kétszer megfigyelhető esetlen szájmozgástól, valamint a véleményem szerint talán túl sűrűre sikerült ködtől eltekintve minden a helyén van. A környezet megvalósítása nemkülönben fergeteges, most láthatjuk igazán, hogy milyen lehetett volna a Silent Hill sorozat nyitódarabja egy nextgen konzolon: az első részből átemelt helyszínek, mint például a vidámpark, a templom, az osztályterem, a csatorna (az a szennyvíz!), a történet szerint a városon kívüli bevásárlóközpont, de minden más helyszín részletekben gazdag lemodellezése *talán a legszebb Playstation 2 játékká* teszi ezt az epizódot. Azt kell mondjam, hogy ez még a Primalnál is szebb! Azért, hogy valami negatívumot említsek: a mozgás bár tökéletesen folyamatos, de elvétve, a külső helyszínek köd-effektjeinél észrevettem egy-egy kisebb riccenést. A grafikus motor egyébként olyannyira erős, hogy renderelt átkötő animációval még csak véletlenül sem találkozhatunk a játékban, a tökéletes beállításban és megvilágításban „rögzített" cutscene-ek a Metal Gear Solid 2 filmjeivel vetekednek. Az első részhez hasonlóan nagyon sokszor leszünk kénytelenek vízióktól terhes alternatív világokban tevékenykedni, amelyekben a hatás fokozása érdekében felsorakoztatott olyan speciális vizuális effektekkel, kamera-beállításokkal és mélységélesség-változtatásokkal találkozhatunk, amitől egyszerűen eláll a lélegzetünk.



Nem állt szándékomban egyetlen készítőt sem külön kiemelni, de a zenéért, hanghatásokért és zajokért egymagában felelős Akira Yamaoka nevét kötelességemnek érzem megemlíteni, már csak azért is, mert a program amerikai kiadása mellé egy original soundtrack-CD is mellékelve lesz. Ő volt talán az, aki munkája során a legnagyobb előrelépést tette, bár minden eddigi kompozíciójával maximálisan elégedettek lehettünk. A Silent Hill szívet melengetően csodálatos főcímdalának az eredetit tiszteletben tartó újraértelmezéséért egyébként is külön elismerés illeti.

THE FUTURE

A Silent Hill 3 technikailag és a játékmenetet tekintve ugyan nem, de a hangulatát figyelembe véve még az első részhez képest is jelentős előrelépést tett. A legszebb talán az lenne, ha a Konami itt tenne pontot a történet végére, mert mint tudjuk a legszebb a csúcson abbahagyni. Félő, hogy nagyot fognak hibázni, ugyanis már felröppentek egy teljesen új grafikus motorral hajtott folytatásnak a munkálatairól szóló híresztelések. Mindettől függetlenül kíváncsian várom az esetleges folytatást, és remélem, hogy annak elkészültéig a tervek szerint Clive Barker forgatókönyvén alapuló és David Cronenberg (*A Légy*, *Meztelen Ebéd*) rendezte filmadaptáció is a vászonra kerül.

[Dae]



MARTIN BELESZÓL!

Brrrrrr. Még a tesztet olvasni is borzongató érzés – hát még játszani ezzel a vitán felül unikumnak számító programmal! Azon filóztam, ha Dae nem meri bevállalni a 10 pontot, én bizony önhatalmúlag átírom az értékelőt – nem azért, mert ez a tökéletes játék, hanem azért, mert ez a stuff úgy jó, ahogy van! Küldd el este a csajod a barátnőjéhez, várd meg, amíg tökéletes síron túli csend és sötétség lesz a lakásban, kapcsold be a gépet és a TV-t, helyezkedj el a fotelben, ragadd meg a kontollert, és hagyd, hogy a TV-ből áradó beteges fényorgia körülöleljen, elragadjon, végül beszippantson Silent Hill világába...

SILENT HILL 3

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (90KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ vitathatatlanul a stílus legjobbja
✕ rövid

10 pont







EZEK A VILÁG LEGGYORSABB AUTÓI...

Szállj be az IndyCar™ sorozat izgalmas küzdelmeibe, tapasztald meg az adrenalin vérpezsdítő hatását, miközben kerék a kerékhez súrlódik. Nyomd le az Indianapolis, Texas, Chicagoland legjobb pilótáit az Indy Car futamain. Tedd próbára tudásod Full Series, Quick Race és Multiplayer módokban és nyomd tövig a pedált Indy 500-on!



KÜZDJ, HOGY LÉPÉST TUDJ TARTANI VELÜK!

INDY RACING LEAGUE
INDYCAR SERIES

Az IndyCar™ sorozat hivatalos játéka

"Kegyetlenül gyors ...szédítően valósághű" OPM2

"Látványos futamok minden korosztálynak" PC Gamer

"Ütközésekkel tűzdelt, ...pörgős autóverseny az USA-ból" Xbox World



Magyarországon forgalmazza:

automex MULTIMÉDIA
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 461 5700 - Fax: 461 5799
info@automex.hu - www.automex.hu

Videók, demók és információk:
www.codemasters.com

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

XBOX · PC CD · PlayStation®2 · ELSPA 3+ · dts INTERACTIVE

SZELLEMES VIBRÁCIÓ

Először valami erotikusabb felhangú alcímet akartam írni a Ghost Vibrationnek, de gondolnom kell a fiatalabb olvasókra is, akik utána kényes kérdésekkel ostromolnák apukájukat a leírt berregő szerszám kapcsán, akik „menj, és kérdezd meg anyádat" beépített sablonnal válaszolnának kíváncsi csemetéjüknek (kivéve a 3 lány olvasónkat :)

Na mindegy, végül is nem ez a lényeg, hanem az, hogy az első ismerkedésünk alkalmával a játék nem nyerte el igazán a tetszésemet. De nem szabad elsietni a dolgokat, hisz a múlt számban elkövetett Syberia fikkantásom is például *Ramza* játékostárs szerint túlment minden határon, mert a game a „kalandjátékok Gran Turismója" meg minden. Szóval lehet, hogy a szellemes vibráció is egyeseknek maga a tökély, én meg itt leírnám, hogy holt unalmas, ötlettelen, stílustalan, és lopás az egész, aztán kapnék a fejemre. Szóval ezt a cikket nem is én írom most, hanem a gonosz klónozott ikertestvérem (sőt a Syberiát is ő követte el!), én csak utólag stilizálom egy kicsit, úgy olvassátok. **(Az „utólag" munkát meg én csinálom, kishaver. Martin :)**

Szóval, az intro jól kezdődik, olyan régi, ugrálós és agyonhasznált celluloid szalagos filmre emlékeztetve a foteljában elterülő gamert, aki csillogó szemekkel szemléli a kastélyt lassan pásztázó kamerát és a végén bevillanó baba vagy bábu fejet. Majd a kezdőképernyő következik, ahol egy néni énekel meglepően szépen, afféle ária stílusban. A szokásos menük között egyből fel is tűnik a legalsó, Gear nevű, amit persze meg kell vizsgálni. A három oldalas infó minden előzmény nélkül tájékoztat minket arról, hogy adva van egy futurisztikus szigonypuska, behúzó dobtárral, ami George fejlesztése. *(Ki az a George? Az igazi Dzson)* Ez az egyetlen fegyver, ami képes szellemeket elkapni, és amikor a szigony abba belehatol, akkor a kábelen keresztül kiszívja annak gonosz erejét, bár vigyázni kell a túlmelegedésére. *(Én is ismerek ilyen fegyvert, de azzal másmilyen lényeket lehet elkapni, és miután beléjük hatolt, egy kábelen keresztül juttat beléjük valamiféle erőt vagy mit (hogy szívást ne említsek a fent olvasott okok miatt), de az nem hajlamos túlmelegedésre. Az igazi Dzson)* Szóval ez a dolog nem csak úgy van magában, mert van még egy tisztító tartály, ahol a szellem átmenetileg tárolódik és tisztul, miközben az eszköz számítógépei kiolvassák és elmentik a lény gondolatai és emlékeit. Mindezek azonban nem adnak teljes felszereltséget, mert még jár hozzájuk a Ghostscope nevű szellemkukkancs, aminek az antennája a legcsekélyebb vibrációt is érzékelve megjeleníti az anyagtalan lényeket képpel és hanggal, valamint látható még rajta a szellemvadász felszerelés állapota és viselőjének az egészsége is. Ez szép, eddig a legnagyobb Ghostbusters mega-giga lopás a játékok történetében! *(Ezt írja a gonosz ikertestvérem, de szerintem meg jó ötlet. Az igazi Dzson)* A játék további fele pedig ugyancsak lopás, méghozzá a Project Zero (Fatal Frame) játékból, ahol ugyancsak szellemekre kellett vadászni, csak éppen egy fényképezőgéppel. *(Nem is, ez teljesen más! Az igazi Dzson)*



Ilyen tuti információk birtokában már el is kezdhetünk játszani, amihez ki kell még választani egy



kinézetét viszont nem ilyen 3D modellerből faragták, és így maga szállítja le az eszközt az ugyancsak kissé furcsa fejű csajnak. S máris a kastély előtt vannak (ez egy ilyen rövid intro, na). Alicia mérges is a personal delivery miatt, és dühében még a hanggal sem képes szinkronban mozgatni a száját, akár csak a srác. Valami történt a kastélyban, és ezt neki kell kiderítenie! Majd tárul a nehéz vasajtó, és be is csukódik mögöttük, mire George bepánikol és ki akar rohanni, persze az ajtó teljességgel meglepő módon zárva marad. Ekkor hirtelen a csaj orra vérezni kezd (George ártatlan ebben :), és a lábán egy fura jel rajzolódik ki, amire utalva suttogó hangok közlik, hogy „mheg vahgy jhelölhveee", de erre a csaj inkább elmegy egyedül felkutatni a rejtélyeket, mi pedig egyedül maradunk





autosave file-t, aztán kezdődhet a rettegés (hogy mire is adtuk ki a drága pénzünket megint). Az introban csörög a telefon, George álmosan szól bele, ám a vonal másik végén Alicia csicsereg Európából. *(Ki az az Alicia? Az igazi Dzson)* Azt akarja, hogy küldjük már el neki a szellemvadász készletünket az általa írt levélen található címre, de úgy tűnik, George-ot ki akarja hagyni a buliból. George szánalmas végre és aktivizálhatjuk magunkat és a kontrollert.

A kastélyban a mozgás igen egyszerű, mivel csak egy irányba mehetünk a joy előre nyomásával, kötött útvonalon, az ugyancsak előre programozott kameraállásokból figyelve utunkat. Lehet osonni is, ha csak kicsit nyomjuk előre a kart, de ennek értemlére nem jöttem rá. A szellemvadászat nagyon egyszerűen zajlik: ha látunk vagy hallunk valamit, akkor a Háromszöggel aktiváljuk a képi zajeffektet is produkáló Ghostvisorunkat, a kék nyíl irányába fordítjuk a célkeresztet (ami az R1-et nyomva közben gyorsabban megtehető), majd ha ügyesen becéloztuk, a Körrel lőjük bele a szigonyt. Ilyenkor a lény jópofa hangokat ad ki, és ide-oda repked a kábel végén, amit nekünk követnünk illik, mert az ugyancsak Körrel aktivált szívás csak akkor hatásos, ha az közben minél jobban benne van a célkeresztben (amit az X-szel vissza is húzhatunk idő előtt). Érdekes dolog, hogy a Kör elengedésével a hevülési csík azonnal visszamegy nullára, ellenben túlhevüléskor (Overheating) lassúcska, igaz gyorsíthatjuk a folyamatot az X gomb heves nyomkodásával. Ha sikeres volt a művelet, akkor a szellem és annak emlékei bekerülnek a gépünkbe, és a pálya végi főszellem likvidálása után (az első ilyennél mindig a sárgára váltó szellemlányt lőjétek ki, mert az fog támadni) a View report alatt olvashatjuk el az egyes emlékeket, és tudjuk meg, hogy pontosan mi is történt velük. Mint kiderül, az egész mögött egy főgonosz lapul, de odáig még hosszú az út, de talán kiderül Alicia szerepe is a dolgokban...

A szellemkukkancs képernyőjén könnyű eligazodni, Balra fent az életerőnk, alatta a másodlagos fegyver (Négyzet) energiája, ami olyan paralizáló vacak, és minden elkapott szellem után töltődik egy kicsit. Lent a túlhevülést mutató kijelző, felül pedig a megcsáklyázott lélek energiája látható.

A játék kinézete elég vegyes képet mutat, mert míg az állandóan 16:9 arányban megjelenített környezet egész jó a szép árnyékolással és fényhatásokkal, kopott bútorokkal, szobrokkal és festményekkel, málladozó vakolatú falakkal, addig a két főszereplő igen furcsa lett, mintha a vízfejűség és az állandó csücsörítési kényszer motiválta volna az alkotóikat. *(Na, mintha te szebb lennél! Az igazi Dzson)* Ez még nem baj, hiszen láttunk már ronda szereplővel is jó gamét, csakhogy a designjuk abszolút nem illik bele a koncepcióba! Ehhez jön még a kötött útvonal, ami aztán végleg elveszi az ember kedvét hosszabb távon. Ez a játék is többre lenne érdemes, mint egy ilyen primitív játékmenettel megáldott szellem hajkurászásra. Az összes dolgunk annyi, hogy körbe forogva szivattyúzzuk az energiát ha szellemet találtunk és kész. Mondjuk a game elég nehéz, mert egy szellem támadása is jócskán levesz az életerőnkből, és nem árt a pályán fellelhető összest begyűjteni a történet miatt, vagy kezdhetjük az elejétől. Aki szereti a kissé borzongatós játékokat, de nem akar eltévedni, feleslegesen össze vissza mászkálni és tárgyakat kutatni a továbbjutáshoz, az próbálja ki. Én inkább várom a Project Zero kettőt.

(evil clone-twin)
Dzson





MARTIN BELESZÓL!

Üssetek agyon, de én ezzel az eredetileg japánból származó stuffal egy másodpercet sem játszottam, mert azért *minden* hülyeségre engem sem lehet rávenni! Végigröhögtem viszont *az igazi Dzson* és Evil Dzson tesztjét, és tényleg őszintén sajnálom, hogy ez a skizofrén beszélgetős tesztötlet nem nekem jutott először eszembe. Pedig de szívesen elsütöttem volna a következő írásomban. Vázzeg Dzson! :)

GHOST VIBRATION

INFOGRAMES

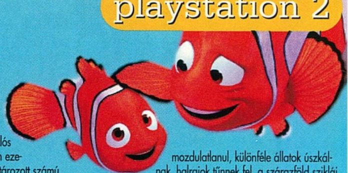
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (41KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó a háttér
× kötött útvonal, egyszerű feladat, emiatt hamar megunható

5 pont





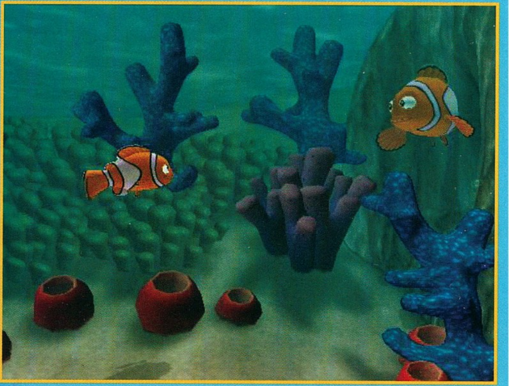
Új hónap, új Konzol, új Pixar-Disney Interactive játék. Gondolom, ha már ide eljutottatok, akkor átrágtátok magatokat az E3 tömény információ áradatán, és a beígért játékok képei is eléggé felcsigáztak benneteket. A szuper élethű csodák után evezzünk békésebb vizekre, vagyis inkább a víz alá, itt él ugyanis Nemo, a kis bohóchal, aki érdekes módon már volt egy másik játék extra előzetesei között vagy fél éve, de a mozikba majd csak most, május vége felé kerül a narancs-fehér halacska, mint a legújabb háromdimenziós rajzfilm főhőse. A trailerek alapján körülbelül egy *Jégkorszak* szintű filmre számítok, ami előrevetíti egy kellemes és intellektuális másfél órácska eltöltését a moziban, vagy otthon a DVD előtt. Szerencsére ahogy a Disney filmek is, úgy a Pixarosok (hehe, de jó szó) munkáiban sem lehet csalódni a minőséget illetően, sőt, itt még nem is dúl a Disney-féle beltenyészet, bár a stúdió is részt vett a munkálatokban.

Nemo tehát hal, pontosabban a kinézete alapján az Amphiprion család Ocellaris nevű alfaja, egyszerűbben a Közönséges (mezei) Bohóchal egyik példánya (leszámítva a hatalmas szemeket, ami ugyan nem valósághű az eredeti lény kis fekete gombszemeihez képest, de meg kell hagyni poénos és elengedhetetlenül fontos a jó jellemábrázoláshoz). Ezek a színes jószágok arról híresek, hogy általában az amúgy igen kellemetlen tengeri csalánozók, az Anemonák (tengeri rózsák, viaszrózsák) tapogatóinak védelmében élnek, mivel bőrükön ugyanolyan váladék található, ami a lakhelyül szolgáló főbérlőt is védi attól, hogy saját magát csipkedje meg véletlenül.

Hogy a narancs-fehér mintás legényt miért kell megkeresni? Nos, Nemo kíváncsi, merész, és tele van bizonyítási kényszerrel a haverjai felé, így amúgy is betegesen rettegő apjának nem kis trauma őt elengedni az iskolába, pedig Nemo nagyon fel van dobva az eseménytől. Így aztán természetesen bajba is keveredik, amit a DVD-n látható filmelőzetes is sejtetni enged. Intrót ne várjunk, csak egy gyönyörű szép tenger alatti logo fogad minket, majd demózik is a gép, ha nem nyúlkálunk a kontrollerhez egy darabig. A főképernyőn csak a új játék lehetősége, játékállás betöltése és a film-trailer megtekintése fogad minket, így az Options beállítgatása csak a játékon belül lehetséges a Start gombos képernyőn. Itt fontos lehet a függőleges kontroll felcserélése, illetve a surround hang bekapcsolása, aminek a lényegével az előző szám bemutató rovata után gondolom mindenki tisztában van (nagyon szuper dolog, bár játék közben nem igazán erre koncentrál az ember). Az eddigi Pixaros (hehe) gamékhoz hasonlóan itt is a film egy-egy része kapcsolódik az adott pályához, mint mondjuk a Bug's Life-ban PS1-en. Viszont, hogy adjanak valamit a szavatossághoz, nem csupán az adott szintet teljesíthetjük, hanem összegyűjthetünk plusz feladatokkal bonusz csillagokat is, amik után egy bonusz feladatos pályát is megcsinálhatunk! Ezekhez általában át kell úsznunk az összes buborékgyűrűn, a helyére kell raknunk a három kis színes gyöngyöt (a színük szerinti kis izébe, ami talán tengeri uborka lehet, és ha elakadtunk pl. a barlangos részen, figyeljük meg a fali vízáramlatokat), meg kell semmisítenünk az összes nagyobb ellenfelet, vagy meg kell nyernünk egy kisebb versenyt (kockás zászlós csillag). Az első pálya ajándék szintjén ezekért cserébe egy kis labdát kell meghatározott számú körön átjuttatni Nemo-nak, amit nehezít az, hogy a labdácska pontosan követi a víz fizikáját és az áramlatokat! Nagyon poén, mintha tényleg valami idomított hal játszana a labdaccsal. Az időt jegyzi a program – mint a rendes pályák teljesítési idejét is, így akár házi versenyt is rendezhetünk kistesónkkal (hagyjuk őt nyerni, hogy ne legyen traumás és ne ébredjünk egy reggel arra, hogy valami furcsa dolog történt a családunkkal).

A második pálya bonuszában pedig félgömb alakú, gumi nemistudommiken kell ugrálnunk, száz darabot érintve és vigyázva a csípős medúzákra is. De a főpályák feladatai sem lesznek bonyolultak. Azon kívül, hogy az elejétől el kell jutnunk a végére, például kisebb logikai feladatokat is véghez kell vinnünk, de persze a fő dolgunk nagyrészt az ügyességünk használata lesz. A logikai részekhez azt kell tudni, hogy a halacska képes cipelni is kisebb dolgokat az uszonyával (mókás látvány ahogy erőlködik, a másik úszójával oldalazva evezve, miközben a tartott dolog ki is akar csusszanni a nyálkás szorításból). Ehhez a Négyzet lenyomása kell olyan helyeken, ahol egy kis kérdőjel jelenik meg Nemo feje mellett. A kérdőjel amúgy mindenhol megjelenik, ahol az action gombot használni lehet vagy kell, így például barlangokba is be tudunk úszni, vagy a lakhelyül szolgáló kék Anemonákba is belebújhatunk, ami kis időre utána megvéd a veszélyek ellen. Ezen veszély ellen még jó a kis kék rákocskák begyűjtése is, kik velünk úszva afféle élő pajzsként funkcionálnak. Az ellenfelek legyőzése pedig úgy történik, hogy egy nagy lebegő levegő buborékot kell nekik pöccenteni, és amíg oda bezárva vergődnek, használni a Négyzetet. Van, hogy nem találunk nagy buborékot, hanem csak 5-6 kisebbet sorban, ilyenkor a legkisebbtől kezdve kell begyűjteni azokat, hogy megkapjuk a nagyot. Az utánuk megjelenő színes kagylócskák szintén gyűjtögetni való holmik, ne hagyjuk ki azokat sem. A másik használatos gomb az X, ami amolyan turbó gomb, amivel halacskánk gyorsabban úszkál, de ez nem mindig működik, csak néhány szükséges helyen.



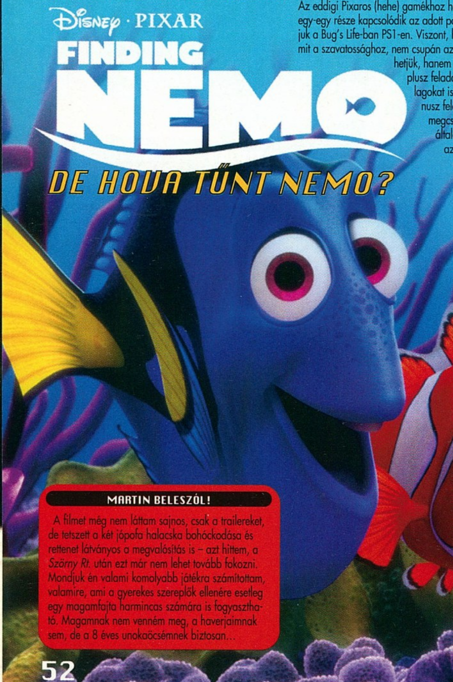


A mozgás jellemzően csak négy irányra korlátozódik, tehát vagy oldalról látjuk Nemot, vagy hátulról-elölről, de a szabadságunk közel sem olyan, mint mondjuk az Ecco esetében, de talán a kisebbeknek ez nem is baj, mert a játék ugye mondanom sem kell, inkább nekik készült.

Ehhez képest persze a látvány nem valami egyszerű, primitív és unalmas, mint mondjuk szegény Gadget felügyelő esetében volt. A tenger megvalósítása nagyon szép lett! A napfény játszik a fenéken, ahogy a hullámok fodrozódnak a felszínen, Vízinövények hajladoznak vagy csak állnak mozdulatlanul, különféle állatok úszkálnak, halrajok tűnnek fel, a szárazföld sziklái homályosan merednek a távolban, buborékok szállnak felfele, egyszóval majdnem a filmben érezhetjük magunkat. A halak mozgása is igen plasztikus lett, nagyon finom animációval (gondolom az eredeti modellekről lett konvertálva), és Nemo árnyéka is szépen követi a terep domborzati viszonyait. Az egyedüli furcsaság csak a vízből kiugrás volt, mivel olyan, mintha a levegő is vízből lenne, semmi látványos visszaplaccsanás…

Szóval szerintem a kisebbek meg fognak őrülni Nemoért, pláne, ha látták a filmet is! Egy minden szempontból igényes (pl. mikor a hajó horgonylánc mellett úszunk felfele, a szemből jövő elektromos angolnák hangja surroundban jön mondjuk balról elölről és tűnik el jobbra hátul), könnyen játszható és a bonuszok miatt hosszú időre magával ragadó játékot kaptunk, ami csak megerősíti a bizalmat a Pixarban és a Disney stúdióban egyaránt.

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

A filmet még nem láttam sajnos, csak a trailereket, de tetszett a két jópofa halacska bohóckodása és rettenet látványos a megvalósítás is – azt hittem, a *Szörny Rt.* után ezt már nem lehet tovább fokozni. Mondjuk én valami komolyabb játékra számítottam, valamire, ami a gyerekes szereplők ellenére esetleg egy magamfajta harmincas számára is fogyasztható. Magamnak nem venném meg, a haverjaimnak sem, de a 8 éves unokaöcsémnek biztosan…

FINDING NEMO

THQ

MÁS VERZIÓ: GBA, GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (89KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép és aranyos játék
× nincs különösebb baja…

7 pont

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

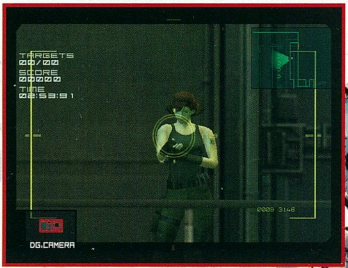
METAL GEAR SOLID® 2

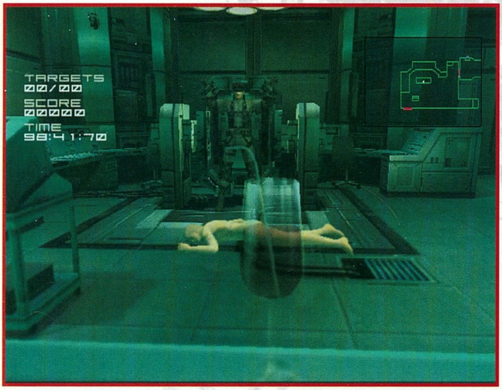
SUBSTANCE

Valamivel több, mint másfél évet kellett várniuk mind az Xbox-os, mind pedig a konzolos átiratokon „ha kell, ha nem" fanyalgó PC-s táboroknak, míg megkapták azt a programot, amelyet 2001-es megjelenéséig úgy várt a videójátékos-társadalom, mint magát a Megváltót. Bár jómagam ateista vagyok, de a minden ízében tökéletesre csiszolt első rész ismeretében igencsak nagyot nyeltem, amikor megjelentek az első szemkápráztatóan pompás in-game screenshotok és tudatosult bennem, hogy akármennyire is fáj, de ez a program már – mint az később kiderült – a tömeghisztériát kiváltó Playstation 2 erőműre jelenik meg. A Konami egyébként hideg üzleti stratégiával meglovagolta a játékra való várakozás keltette egekig korbácsolt indulat-hullámokat, egy játszható MGS2 demót mellékelt a – szintén nextgen – mech-war Zone of the Enders mellé, elhomályosítva annak amúgy is kissé tompa fényét. Mi, játékosok tehát egy emberként vártuk a piros betűs ünnepet, 2001. november 13-át, az amerikai verzió mélyvízbe vetésének napját. A márciusi európai premier legtöbbünk számára ekkor még szinte soha el nem érkező pillanatnak tűnt.

A Microsoft-masinán és PC-n történő felturbózott kiadás jó okot szolgáltatott arra a Konami-nál már jól bevált gyakorlat ideológiai hátterének alátámasztására, miszerint a Japán cég egy-egy programját inkább kisebb, mint nagyobb változtatásokkal újra megjeleníti a Sony aktuális konzolján. Gondolhatnánk milyen rendesek Kojima-san-ék, nem akarják kihagyni semmi jóból a Playstation 2 tulajdonosokat, no de azért nem vagyunk ennyire naivak és átlátunk a szitán – nagy valószínűséggel tisztában vannak azzal, hogy aki eddig vacillált a Szabadság Fiainak a beszerzéssel, az most döntő lépésre szánja el magát, mivel az eredeti mellé kap egy kvázi újgenerációs Metal Gear Solid VR Missions-t is.

Itt ragadnám meg az alkalmat megjegyezni, hogy aki eddig nem ismerte a programot, az most inkább halássza elő Martin 2001 decemberi számában fellelhető tesztjét, mivel a rendelkezésemre álló nem túl sok helyen elsősorban azt fogom vizsgálni, hogy azoknak, akiknek már megvan, érdemes-e esetleg újból beszerezni a tesztalanyt.

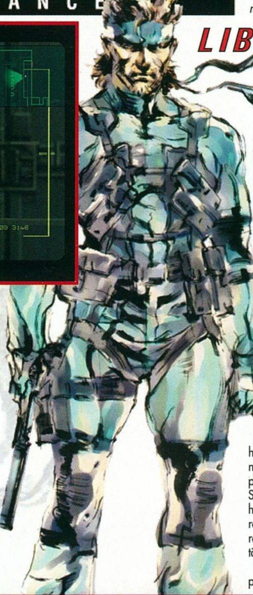




SUBSTANCE

Hiába láttam már több tucatszor, a Harry Gregson-Williams (Armageddon, Szikla) komponálta, filmzenéket megszégyenítő minőségű zenével kísért nyitó képsorok láttán, ha nem is annyira mint másfél évvel ezelőtt, de azért még mindig jócskán felszökik az adrenalin szintem. A menübe érve mint az várható volt több új választási lehetőségre figyelhetünk fel: **Missions, Snake Tales** és **Skateboarding**.

A Missions alá csoportosított küldetések megkezdése előtt a szokásos adatainkat adhatjuk meg, mint az már korábbról ismeretes a nemzetiségünk most is bevitelre vár, úgyhogy nacionalista érzelműek előnyben. A következő képernyő már sejtetni engedi, hogy a Konami ígéretének megfelelően valóban félezer misszió, 350 VR és 150 alternatív küldetés vár teljesítésre, ugyanis a választható játszható szereplők száma minden előzetes várakozást kielégítően, hogy úgy mondjam szokatlanul magas: Raiden eredeti karaktere, valamint ninja és X-re keresztelt meztelen alteregói mellett Pliskin, és Snake három verziója – az eredeti mellett egy öltönyös és egy az első részbeli öltözetű – is irányítható. A plusz játéktípusok változatossága nem lehet egyetlen szavunk sem, mivel a kihelyezett célhoz észrevétlenül való eljutást magába foglaló *lopakodó*, a meghatározott számú céltárgyak megsemmisítését célzó *fegyver*, a Sons of Liberty unlock módjaival kapcsolatos találgatások tárgyát képző, de valójában először itt debütáló *First Person*, és *mesterlövész* (variety) módok valamennyi karakterrel többféle pályán játszhatóak, és akkor ezek még csak a VR tréningek. Az alternatív küldetések is meglehetősen változatosak, a bombahatástalanítástól kezdve a megfelelő számú ellenség eliminációján, vagy azok megadásra kényszerítésén át a *kém-módig* (photograph) terjednek lehetőségeink.

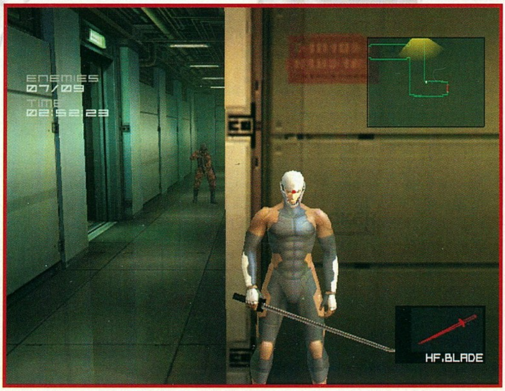


Megint csak szívet melengető újdonság az eredeti történet öt játszható melléksztállal való kiegészítése, melyek a *Snake meséi* elnevezés alá vannak csoportosítva. A Konaminak annak idején sikerült több szempontból megvezetnie a kedves közönséget, hiszen a beavatott belsősökön kívül mindenki meg volt róla győződve, hogy egyrészt a folytatás végig egy hajón játszódik, másrészt pedig, hogy a játékban ismét Snake kapja majd a főszerepet. Mint tudjuk nem így történt ugyebár, Kígyó Úr a történet első felében csak egy-egy átvezető animációban való felvillanás erejéig jut szerephez, így eddig csak sejteni lehetett, hogy miféle szerepe volt a sztori alakulásában. Hogy ne legyenek kétségeink Snake munkásságát illetően, a Konami elvarrta ezeket a szálakat, méghozzá oly módon, hogy figuráját ebben a módban is játszhatóvá tette: miután Raiden felvázolja az egyes történéseket, magunkhoz ragadhatjuk Kígyó irányítását, és megtudhatjuk, hogy igazából mit is tényekedett az olajfúrótornyon.

Amint azt észrevehettétek, teljességgel elégedett lehetnék a programmal. Sajnos csak LEHETNÉK. Könyörgöm, miért kellett egy komoly témavállasztású programba belerakni egy töltelék pontgyűjtögetős Skateboarding-módot, amelyben ráadásul a megunhatatlan főcímzenét a hallgathatatlanság határát súroló pallosmetal és lakodalmas-rock keverékévé degradálják? Ez egyenesen gyalázat, nem is érdemes rá több szót vesztegetni.

Nagy vonalakban ennyi lenne a Substance, most pedig valóban azt kellene megvizsgálnunk, hogy érdemesnek látszik-e beszerezni, ha a Sons of Liberty egyszer már megvan. A változatos VR missziók és alternatív küldetések sokasága, valamint a már ismert helyszíneken játszódó kiegészítő történeti szálak a vakvágányra futott gördeszkázással együtt számomra még nem elég indok újabb tizenegynéhányezer forintot kiadására, főként, mikor a napokban jelent meg a – számomra legalábbis – kötelező Silent Hill 3. Ritkán vagyok bizonytalan, így azt kell mondjam, hogy ha csak ennyi lenne, NEM volna érdemes beszerezni. A nálam lévő Ultimate Collector's Edition kiadáshoz viszont jár egy általam még soha nem látott részletességű dokumentációs DVD, ami a játék legféltettebb kulisszatitkaiba enged betekintést nyerni. Így már érdemes fontolóra venni egy esetleges vásárlást.





[Dae]

MARTIN BELESZÓL!

Mivel Dae pajtás igen hamar magáévá tette a szerkesztőség egyetlen MGS2S tesztpéldányát, pontosan 1 nap állt a rendelkezésemre, hogy ismerkedjek a stuffal. Nagy MGS rajongó és játékos révén én így, pár óra játék után meg merem kockáztatni, hogy ajánlom a Substance-et nektek. Azért, mert sok minden van benne. Mert szerintem a szavatossága *kiváló*. Akik annak idején megvették a VR Missions-t PS1-re, azok gondolom nem hezitálnak egy percet sem; a többieknek érdemes elgondolkodni a vásárláson. Jobb, mint egy 5 pontos cuccra költeni...

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

KONAMI

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (90KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ várakozáson felüli bonusz dvd
× illúzióromboló skateboarding

8 pont

IndyCar Series

A FÉK CSAK DÍSZNEK VAN!





Sokak szerint az amerikai-típusú autóversenyek unalmasak. Ugyanolyan képességű, és maximum festésben meg szponzormatricákban különböző autók mennek kétszáz ugyanolyan kört, bár meg kell hagyni, hogy ezeken a körözéseken egy futam alatt történik annyi baleset, mint a mi szeretett Forma1 sorozatunkban egy év alatt, szóval azért van izgalom és látvány bőven.

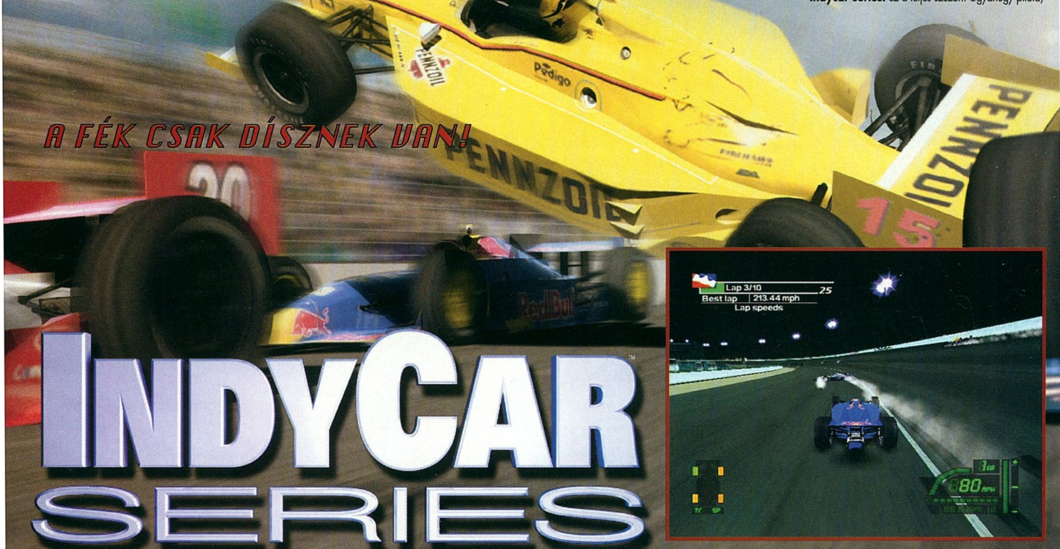
Másrészről viszont a szériabajnokságokon legalább nem az nyer, akinek a csapata jobb autót csal össze, mivel a motort és a kasztnit is hivatalos beszállítóktól veszik, és csak minimális mértékben nyúlkálhatnak hozzá a csalafinta szerelők. Gumiügyben az Indycar sorozatban egyeduralkodó a Firestone, így ezen a téren sok választás nem nagyon van. Egy ilyen kocsi kasztnija pl. a szabályok szerint minimum 1525 fontot nyom pilóta és üzemanyag nélkül (690Kg ha jól számolom), 4,8m hosszú (192"), 2m körüli szélességgel és olyan 97cm-s átlagmagassággal. De szabályozva van a gumiméret, a váltó, az ár (309 ezer dolcsi max.), na meg persze a motor is, ami olyan 670LE-s, normál befecskendezésű, 3,5 literes 32 szelepes (DOHC) V8-as, és limitált 10.300-as fordulaton pörög methanol-lal etetve, valamint 125 ezer dollárt kell érte letenni. A mostani mezőnyben három gyár szállít motorokat, a Chevrolet, Honda és Toyota (meg az Infinity, de az külön versenysorozat), karosszériát pedig a Dallara Automobili, a Falcon Cars és a Panoz G Force. Ennyit a technikai oldalról, akit bővebben érdekelnek a részletek, másszon a netre és látogassa meg a hivatalos IRL oldalt a http://www.indyracing.com/ címen.

Mivel eddig a kissé hasonló NASCAR játékokban nyomultam már pár verseny erejéig, így végül is valamennyire felkészülten vetettem bele magam a vég nélküli körözgetésbe. Aki eddig Gran Turismo vagy F1 párti volt, illetve csak ezen szimulátorokkal élte ki vezetési vágyát (az arcade játékokról most ne beszéljünk), az nem biztos, hogy jól fogja magát érezni eleinte, ha kipróbálja ezt a játékot. A változatos autók és pályák után szinte maga a sivárság az Indy sorozat maximum három-négy kanyarból álló pályarajzai, és az azokon körözgető, tényleg tök egyforma versenyautók. Pláne, hogy még a pilóták is teljesen ismeretlenek az átlag európainak, így még oka sincs rá, hogy az egyikük nevében lealázza a mezőnyt. És még ha bele is ugrik kíváncsiságból egy gyors futamra, valószínűleg az utolsó hely környékén fog végezni, ha csak nem keni a palánkra idő előtt magát vagy pár ellenfelét, miután összetörte a drága versenygépet. Itt teljesen más a taktika, nincsenek kifékezések és kanyarkombinációk, az előzés legbiztosabb módja az előttünk haladó kocsi szélárnyékából való kitörés, a lassítás pedig a kanyarok előtt történik úgy, hogy egyszerűen nem nyomjuk tövig a gázt és hagyjuk az autót magától lassulni. De ne gondoljátok, hogy ez miatt esetleg primitív és unalmas egy verseny! Mivel állandóan hatalmas a sebesség (olyan 210-240mp/h pályától függően, ami kb. 345km/h), így nincs idő pihenni, mert a legkisebb hiba is visszavethet minket a versenyben, még ha ki is kapcsoltuk a sérülést. Itt nincs hova kisodródni, ahonnan vissza lehet bukdácsolni a pályára, maximum a falnak vágódva visszapattanni középre, hogy izgalmas pillanatokat okozzunk a belénk hajtó sokaságnak egy tömegkarambol kapcsán. Én azt mondom, jó megmérettetése ez azon virtuális pilótáknak, akik azt hiszik már mindent tudnak, mert mondjuk sikerrel nyerték meg valamelyik fent emlegetett autóversenyes játékot. Az egyetlen gond az, hogy eme programot nem sikerült rábírnom arra, hogy felismerje az USB-s kormányomat. Nem tudom, mi volt a baj, mert teljes verziónak nézett ki a stuff, nem valami betanak. Így maradt a joypados irányítgatás, ami kapcsán viszont nem tudok arról nyilatkozni, hogy mint szimuláció mennyire állja meg a program a helyét mondjuk egy F1 2002 vagy Sony F1 Championshippel szemben. Az intro a szokásos film, összevágott verseny jelenetek, nézők, szanaszét amortizálódó kocsik és örvendező győztesek. Innentől ötletes módon az összes menü alatt egy verseny demo megy, ilyet is ritkán láthattunk eddig, és lehetőséget ad arra, hogy már itt megszemléljük a grafikát egy picit. Ahogy nézem, ez a híres Indianapolis 500-as versenypályája, a még híresebb téglacsíkkal az eredeti burkolatból. Na, Start game…

A program először is figyelmeztet minket az autosave bekapcsolt állapotára, amit szerintem kapcsoljon is ki mindenki, mert váratlan helyzetekben is képes mentegetni a játék, pl. nekem egyszer egy időmérő kör kezdetekor a depóból kifele menet mentett. És ha ilyenkor resetelünk vagy megnyomjuk az ejectet, oda a mentett állásunk! Ezután a szokásos menükkel találkozhatunk.

Quick race: szabadon választott pályán nyomhatunk egyet (egy versenyt). A *Test drive* a kocsi beállítgatáshoz jó, majd *Start race*, ha felkészültünk. A *Driver*nél választhatunk a pilóták közül, bár nem képviselteti magát a teljes mezőny, mivel hiába kerestem pl. Michael Andrettit, vagy a jelenlegi pontversenyt vezető Tony Kanaant (érdekes, Helio Castroneves választható, aki a második, na mindegy). Női játékosok örömére viszont bekerült Sarah Fisher! A *Track* értelemszerűen a pálya kijelölése a 14 választható közül, a *Laps* pedig a versenytáv, ami lehet 10 vagy 20 körös, illetve negyedfél- és teljes hosszúságú (200 kör általában). Még az ellenfelek száma is változtatható az *Opponents*-nél 1 és 25 között, és már csak a nehézségi szint maradt hátra a *Skill level* alatt. Itt egyébiránt a szokványos easy-normal-pro mellett egy custom beállítást is eszközölhetünk, ahol külön állítgatható a törés (nincs, egyszerű, teljes, csak az ellenfél autói), az üzemanyag és gumi használódás, a büntetések (sárga, kék vagy fekete zászlók használata), és a kezdő pozíciónk (elöl, középen, hátul, időmérés szerint).

Indycar series: ez a teljes szezon! Ugyanúgy pilóta,







versenyhossz és nehézségi szint választással. Itt már a pontverseny állása a döntő, ami szerint a futamokon az első 50, a második 40, a harmadik 35, a negyedik 32, majd kettesével csökkenve a tizedikig aki 20, innen pedig mínusz egyesével a 29.-ik helyezettig, aki egy és onnantól a többiek is 1 ponttal lesznek gazdagabbak, plusz két pontot kap az az ügyes, aki a legtöbb kört vezette a versenyben. Minden pályán kapunk egy kis infót: mire vigyázzunk, milyen szárnyállás a jó, majd a verseny menü jön elő. Itt már nem csak opcionális az időmérés *(Qualification)*, és a profik a *Go to garage*-t kiválasztva a Pit ablakban még össze vissza állíthatják is az autó paramétereit. Ez tényleg csak profiknak ajánlott, akik tudják is, hogy éppen mihez nyúltak. A lehetőségek: *Pressure* – keréknyomás (tapadás, sebesség, kopás), *Springs* – rugók (stabilitás és kormányozhatóság huplis pályán), *Dampers* – a rugók rezgéselnyelése (vagy kemény és pattog, vagy felszed nemkívánatos rezgéseket a felfüggesztés; két érték van, a rugónyomás és az elengedés), *Ride height* – kasztni magassága az úthoz képest (az összes rugózási paraméter alapja), *Gears* – sebességváltó fokozatai (az első hármat maximum a boksz utcában használjuk, a negyediket lassú forgalomba kerülve, az ötödik és a hatodik kell a normál versenyben), *Chamber* – kerekek dőlésszöge a kocsi függőleges tengelyéhez képest (egyforma melegedés, tapadás, a terhelés egyenletes elosztása), *Toe in* – első kerekek szöge az autó hossztengelyéhez képest (az autó mennyire fogja meg az egyenest pl. széllökés vagy huppanó után, kanyar stabilitás, tapadás), *Wings* – leszorító szárnyak (nagyobb szög a jobb tapadást de az alacsonyabb sebességet jelenti, a kettő közti arány pedig az alul- és túlkormányzásba is beleszól).

A legtöbb paraméter természetesen külön állítható a négy kerékre! Valamint figyeljünk arra is, hogy felül az ikonsorban váltani lehet a verseny és az időmérési beállítások között, vagyis más-más értékekkel dolgozhatunk!



The Indianapolis 500: a legrangosabb verseny 1911 óta! Aki itt nyer, az nagyjából ugyanolyan, mintha Európában nyerte volna meg a Monaco-i nagydíjat Forma1-ben, csak éppen 68 kör helyett 130-al. A verseny a játékban is kiemelt szerepet kapott, mivel négy időmérő kört kell futnunk és az induló autók száma 33!

Multiplayer: barátunkat verhetjük el osztott képernyőn, ami lehet vízszintes vagy függőleges elosztású egyaránt. Ugyanúgy lehet a köröket állítani, ellenfél is kérhető maximum nyolc autóig, és hendikepet is adhatunk gyengébben játszó sorstársunknak. Ez a rész is jó lett, simán fut a táj, csak valami fura perspektivikus torzítással, mintha halszem optikán át néznénk ki a fejünkből.

Masterclass: na, aki ezeket a feladatsorokat teljesíti, az már jó eséllyel indulhat bármelyik futamon, mivel azzal kezdik, hogy csak kézi váltóval lehet próbálkozni! Ez végül is felfogható nyolc tanító feladatnak, ahol az alap és haladó kocsi kezelést, a legnagyobb teljesítmény kihozását, a kvalifikációt, verseny és boksz technikákat (pl. akkor illik kiállni, mikor az elöl haladó is teszi vagy sárga zászló esetén), valamint a veszélyhelyzetek kezelését tanítja be egy profi bácsi. Szerintem érdemes mindenképpen legalább egyszer végigpróbálgatni, mert sok minden értelmet nyer itt. Megtanuljuk, hogy a repülőrajtoknál (*rolling start*, a kisebb balesetveszély miatt) nem szabad előzni, míg a biztonsági autó el nem hagyva a pályát zöld zászlót kapunk, de addig mindenképp várnunk kell, míg ezután át nem léptük a célvonalat! Ezt amúgy is jelzi a két autót egymás mellett mutató előzni tilos jelzés is nekünk a műszerfalon. Itt még három fontos dolog kapott helyet a szokásos fordulatszám és sebesség mérő mellett. Az első egy vonal, amin egy tolóka látható. Ez az úgynevezett Weight jacker, és a fel/le gombokkal lehet verseny közben állítani alap kontroller konfigurációnál. A szerkezet végül is egy hidraulikus tárcsa, ami rugókkal manipulálva tudja az autó súlypontját változtatni. A fontossága pedig abban rejlik, hogy a kerekek kopásával és az üzemanyag fogyásával az autó kormányzási tulajdonságai megváltoznak (alulkormányzott – *understeer* – autónál hiába fordítjuk el a kormányt, a kocsi megy egyenesen tovább, túlkormányzásnál – *oversteer* – pedig hajlamos könnyen kidobni kanyarban a farát, és így csúszásba, pörgésbe átmenni a jármű). A súlypontot előre mozdítva az alul-, míg hátra a túlkormányzottságot tudjuk kompenzálni. Ez mellett látható egy vonal, ami annak függvényében növekszik, hogy mennyire vagyunk az előttünk száguldó kocsi légalagútjában, ami mint az köztudott, a tapadást csökkentve teszi lehetővé az átmeneti nagyobb sebesség elérését és ezzel az előzést számunkra. A harmadik fontos kijelző legalul van, és az üzemanyag keveréket kezelhetjük általa 0 és 7 között, a bal/jobb gombokkal. Magas értéknél az autónk gyorsabb, viszont zabálja a methanolt, alacsonyabb számnál pedig lassabbak vagyunk ugyan, de takarékoskodunk is a drága naftával, ami a mellette látható számú körre biztosítja még a motornak a kaját.

Már csak a **Player profile** és **Options** pontok maradtak hátra. A Profile-ban saját versenyzőt kreálhatunk, ezzel saját nevünkben versenyezhetünk. Az Options-ben a szokásos dolgok mellett a hangot állíthatjuk át DTS kódolásra (kár, hogy nincs Dolby Pro-logic, egy DTS rendszer jóval többe kerül, mint egy olyan, ami csak a Dolby-kat ismeri), a *Subtitles*-szel a feliratokat kapcsoljuk be, az *Advanced game options*-nél pedig a kézi/automata váltót, igen érdekes az *Automatic AI adjust* (a gépi intelligencia a mi tudásunkhoz igazodik), a *Caution autodrive* (magától vezet pl. sárga zászló alatt, ami mókás volt, mikor ez miatt a rommá tört kocsimmal nem tudtam kimenni a depóba, csak mikor a program ezt felajánlotta), a két használható segítség (kipörgés gátló és automata sebesség állítás ami tök felesleges) valamint az autosave kapcsolható ki-be.

Ezek lettek volna hát a tények, jöjjön most a szubjektivitás. Gondolom, mindenkit érdekel a grafika milyensége, mint második, minőséget meghatározó tényező (csak a PC-sek gondolkoznak úgy, 1024x768 80Hz-en az már egyenlő a jó játékkal és a többi nem számít).

Nos, a grafika olyan 2 évvel ezelőtti szinten van, de fejlődőképes :) A tárgyak ugyan szépen modellezettek az autókkal együtt, de minden olyan sivár és fakó, nincs rendesen bevilágítva és árnyékolva. Elég ránézni bármelyik mostani F1 játékra és már látjuk is a különbséget. A látvány ettől még jó, csak éppen a jóba alulról csimpaszkodik, nem pedig a tetején ül. A színek sem az igaziak, de ha most azt mondom, hogy PC-sen egyszerű a külalak, azt hiszitek, hogy elvakult ellensége vagyok a nagy, zajos dobozoknak. Pedig ott látni hasonló kidolgozottságú játékok tömkelegét, csak éppen azok még be is rángatnak, míg ez a game szerencsére csak nagyon ritkán és alig észrevehetően hagy ki képkockákat, a pop-up (látható objektum kirajzolás) pedig teljességgel ki van irtva belőle. Egy kis pluszként azért néha kapunk némi háttér kamera elmosás (mélységélesség) effektet, persze, csak a visszajátszás közben. A *Replay* rész igen jó lett, ami mondjuk nem mondható el például a legutóbbi EA F1-ekről. Szép, folyamatos, lehet lassítani meg minden, és innen nézve egész élethű néha a sok száguldó négykerekű rakéta. Még az aszfalt repedései is tisztán látszanak a lassítások alatt, és a pályán is minden abszolút valóságos, még a kerítések árnyéka és a kis bemélyedések is megvannak, gondolom méterenként modellezték le az összes versenypályát. A környezet sajnos tényleg egyhangú, de erről már nem a készítők tehetnek igazán. Belső nézetből az autó és a kerekek mozognak, ugrálnak, ahogy az kell, kívülről pedig szépek, élethűek, s a motor felett is remeg a forró levegő. Sajnálatos módon visszapillantókat nem kaptunk, így a pályán a bokszból rádión jövő infóra kell hagyatkoznunk (*balra autó, vigyázz, most tiszta*). A főépület üvegein tükröződés, a pace car is a jól megszokott Corvette, és ütközéskor nagyszerűen pattognak össze vissza az kocsikról letört darabkák, szárnyak, kerekek (nem szóltak rám, mikor szembe mentem a forgalommal :) A vezetés fizikája jó, az autó kis gyakorlással kézben tartható, csak kontrollerrel autóversenyezni picit olyan, mintha fénypisztolyos játékot nyomnánk a joyokkal. A karamboloknál viszont valamit eléggé elrontottak ebben, mert a kocsik néha úgy repültek és pörögtek a levegőben, mintha kartonból lettek volna. Az ellenfelek meglehetősen intelligensek, tényleg csak akkor jöttek belém, mikor váratlanul fékeztem, vagy más veszélyes menővert csináltam. Ez az algoritmus mindenképpen nagy dicséretet érdemel!

Ajánlom hát eme programot mindenkinek, aki szereti a szimulátorokat, és el tudja fogadni azt, hogy egy versenysorozatot nem az nyer meg, aki a legtöbbször volt első, hanem az, aki a legtöbbször tudta befejezni a versenyt...

Dzson Fittipaldi



MARTIN BELESZÓL!

Fiatal tesztelő koromban imádtam a „más" sportjátékokat – amerikai foci, baseball, Nascar, Indycar és krikett stuffokat elemeztem és próbáltam „eladni" az olvasóknak. Lelkesen tanulgattam a szabályokat, mert azt hittem, hogy tök jó dolog elszakadni a szokásos (és tényleg szemét unalmas) F1-től, meg a végtelen focisorozatoktól. Aztán persze kinyílt a szemem – a kutya sem kíváncsi Magyarországon ezekre. Inkább megveszi a tisztelt sportgamer a nyolcadik kiadását valamelyik agyonmenőzött sportproginak, mint, hogy valami újdonság felé nyúljon. Kár – de nem vagyok varjú...

INDYCAR SERIES

CODEMASTERS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (599KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ indycar feeling
✕ a mai igényekhez már egyszerű grafika

7.5 pont



EVIL DEAD
A FISTFUL OF BOOMSTICK

BUMM A FEJBE, HALOTT VAGY HAVER!

Hamarosan pirkad. Jelenleg csak a szövegszerkesztő vakító fehér fénye ad némi megnyugtató világosságot. A nap első sugarai még nem érték el a szobát, a *Gonosz Halál* játék okozta zaklatott lelkiállapotomban pedig attól tartok, a következő pillanatban gyilkos zombik bukkannak elő a sötétből és vetik nyakamba magukat, hogy harapásuk okozta végzetes mutációm során a sebemből lüktető vér fesse vörösre a képernyőn e sorokat. Áh, felejtsük el, kamu az egész, nagyon sántít ez a kis entrée. **(Nékém téccétt! Martin)** Egyrészt nyár lévén a nap első sugarai hajnali ötkor már bőven itt kószálnak a nappaliban. Másrészt lelkiállapotom valójában maximálisan stabil, hiába játszottam egy csomót a horror hagyományokat ápoló *Evil Dead: A Fistful of Boomstick* programmal. El kell fogadni, egyáltalán nem tartozik a félelmetes játékok közé. Még akkor sem, ha egyike a legvéresebb hack'n'slash anyagoknak.

EVIL DEAD 1, 2, 3

A horror-klasszikus Evil Dead filmtrilógia gyökerei 1978-ra nyúlnak vissza. *Sam Raimi* (író, rendező, mindenes) és *Bruce Campbell* (főszereplő – Ash) a főiskolai haverok segítségével összedobtak egy 30 perces horror szösszenetet *Within the Woods* címmel. Erőfeszítésüket siker koronázta, egy évvel később már egész estés mozi készítésébe vágtak bele, nagyobb csapattal (harmincheten), ráadásul a korábbi alacsony kerethez képest jócskán megnövelt, 375 ezer dolláros költségvetéssel. A film helyszínéül találtak egy kellően elhagyatott kunyhót a Tenesseebeli Morristown mellett, ahol három hónap alatt le is forgatták az eredetileg „Book of The Dead" névre keresztelt mozit, ami 1981-ben *„The Evil Dead"* címmel ért el jelentős sikereket Európában, mérsékeltebbet az USA-ban. Volt benne minden, ami egy igazi horrorhoz csak kellett. Néhány fiatal, egy éjszaka az erdővel körülvett kunyhóban, fekete mágia, lefejezés, darabolás, mindenféle erőszak és vulgarizmus. A film igen egyszerű történetének lényege, hogy a srácok találnak egy magnószalagot, amin Dr. Knowby értekezik a Necronomicanról, vagyis a halál könyvéről. Miután meghallgatják, furcsa dolgokat kezdenek észlelni, és szép sorban odavesznek. A főhős Ashley „Ash" J. Williams – aki kénytelen végezni a zombik által megmart barátaival – egyedüliként éli túl a partit, persze csak azért, hogy 1987-ben folytathassa a mészárlást az *Evil Dead II: Dead by Dawn*-ban. A második film gyakorlatilag az első átdolgozott remake-je, amit még nagyobb összegből hoztak össze. Itt Ash és barátnője, Linda visszamennek az első epizód kunyhójába (morbid ötlet), ahol egy kis romantikázás és magnóhallgatás után Lindát elrabolják a zombik, s minden kezdődik elölről. Műfaját tekintve ez a film már inkább paródia, mint horror. Ahogy az lenni szokott, ezt követte 1993-ban a harmadik rész, *Army of Darkness* címmel, immár 30 millió dollárból. Sam Raimi rendező bevallása alapján a filmet egy korábbi mozi, a görög mitológiára építő Jason and the Argonauts (*Az aranygyapjú legendája* – 1963) inspirálta, s ez is inkább viccesre, mint félelmetesre sikeredett. A korábbi epizód folytatásaként Ash most a középkorból próbál hazajutni a jelenkorba. Közben a nép megtalálja benne kiválasztottját, aki viszont a Necronomican keresése folytán véletlenül elszabadítja a sötétség seregét, s találkozik saját énjének gonosz másával is. A harmadik rész sikerét (is) Ash sajátos, laza-bunkó attitűdje, tahó beszólásai és persze a duplacsövű shotgun garantálta.

EVIL DEAD 4, 5

Enyhe képzavarral a trilógia negyedik részének tekinthetjük az ezredfordulón megjelent *Evil Dead: Hail to the King* játékot (PS1, Dreamcast, PC). A közvélemény szerint ez igen pocsékra sikeredett, nem is érdemes beszerezni. Legfőbb hiányossága az irányításban rejlik. A Fistful of Boomstick is egy tulajdonképpeni folytatás, beillik hát ötödik epizódnak. Azt már most elárulom, komoly irányításbeli problémái nincsenek. Története egyszerű, az ambiciózus újságírónő, Trisha Pettywood és az okkultista író, Alex Eldrige egy TV-műsor keretében próbálják megfejteni a híres Knowby professzor halálának körülményeit. Közben véletlenül (már megint a magnószalag!) megnyitnak egy tölcsérformájú dimenziókaput, vagyis vortexet, minek hatására élőhalottak özönlik el Dearborn városkát. Még jó, hogy épp itt iszunk a bárban, és gyorsan segítségére tudunk sietni az emberiségnek. Feladatunk bezárni a vortexeket, megfejteni a rejtélyt, kézre keríteni és elpusztítani a Necronomicont, na meg legyilkolni minden élőhalottat. Nem nagy sztori, de hát nem is sokkal kisebb, mint az alapjául szolgáló filmek bármelyike. A gyakori párbeszédeknek köszönhetően egész folyamatos a történet, amit Bruce Cambell, vagyis Ash félvállról vett poénos beszólásai tesznek néha valóban élvezhetővé. A piszkos munka elvégzéséhez természetesen dekoratív fegyverarzenál is dukál: láncfűrész, shotgun, pisztoly, dinamit, molotov-koktél, lángszóró, kard, sarló és többféle lövedék gyűjthető Ash tegezébe; vagyis mindenféle eszköz, amire csak szüksége lehet egy önjelölt zombivadásznak. Még ásó is! ;)



GRAPH-FIKA

Külcsín tekintetében a játék nem tud semmi érdemlegeset felmutatni, de a jópofa animációknak és a hangulatos játékmenetnek köszönhetően mégsem mondhatom, hogy emészthetetlenül rút lenne a megjelenése. A program motorja korábban a State of Emergency játék tömegjeleneteiért felelt, nem jön hát zavarba most sem, ha főhősünknek esetenként harmincnál is több zombival kell szimultán elbánnia. A képfrissítés ilyenkor sem akadozik, az akció nem lassul be. Persze nem is lenne rá oka, hiszen meglehetősen puritán a grafika, egyáltalán nem használja ki a PS2-ben rejlő lehetőségeket. A pályák többsége jó nagy, a különböző helyszínek között pedig nem kell töltögetésre várni. Ám ezek a terek csak kiterjedésüket tekintve tetszetősek, az utcák már az első pályán teljesen egyhangúak, sötétek, alig lehet egymástól megkülönbözetni őket. Az épületek némileg változatosabbak (van mozi, night club, templom, múzeum stb.), de hiányzik belőlük az eredetiség, valami jó ötlet, valami *hamisítatlan alkotói igény*. Egymás mellé vannak dobálva a szögletes, jellegtelen homlokzatú házak, melyek funkciója gyakorlatilag annyi, hogy két oldalról behatárolják a szabadon bejárható területet. Interaktív környezetet ne várjon senki. Az ablakok üvegeit éppenséggel be lehet törni, ám a házakba sem így, sem az ajtókon keresztül nem tudunk bejutni. Ha egy kapu nyitható vagy pl. a deszkakerítés betörhető, azt egy kék jellel elég egyértelműen adja értésünkre a program. Mivel a játék alapvető profilja nem a kalandozás és felfedezés, talán szükségtelennek tűnik megbotránkoznom







a teljesen *passzív, impotens* környezeten. Mégis azt tudom csak mondani, ha az utcán köztéri padok és asztalok vannak elhelyezve, kifejezetten bosszantó, hogy azokra sem leülni, sem fellépni nem lehet. Ha még azt is hozzáteszem, hogy karakterünk a tárgy felé fordítva, annak ütköztetve sem hagyja abba a gyaloglást, a tapasztaltabb játékosok talán már könnyedén be is sorolják a programot a megfelelő skatulyába. A háttérobjektumokat burkoló textúrák szintén szegényesek. Túlságosan egyszerűek és rondák. A múzeum termeinek falain lógó képek például teljesen nézhetetlenek, annyira pixelesek. Szinte ki sem lehet venni, mit ábrázolnak. Hol van ez színvonalában a MoH: Frontline Operation Repunzel pályájától, ahol végig kellett nézni a nácik számtalan – jó minőségű! – giccses műkincsét egy térkép után kutatva?!

Na térjünk vissza Ash-hez. Karakterünk modelljére nem lehet komoly panasz, de kidolgozottsága jóindulattal is csak átlagos. Egész jól mozog, látványosan bánik fegyvereivel, lazán lő hátrafele a válla fölött. Mégis jócskán elmarad DMC-s Dante lehengerlő megjelenésétől. No, és szegény elbukott személyes próbatételemen is, a „szorosan a fal mellé állok, és beforgatom arcával szembe a kamerát" teszten, minek során a legtöbb játékban teljesen közelről lehet szemrevételezni a modelleket. Igy látszik igazán, mennyire lapos és szögletes Ash minden testrésze, kifejezéstelen az arca, bár némileg tényleg hasonlít a filmbéli Bruce Campbellre. De tessék csak elvégezni ugyanezt a próbát a Primalben Jen kisasszonyon – a különbség finoman szólva is szembetűnő! **(Aztat úty mongyák, hoty „zongorázni lehet a különbséget"! Martin :)**

ÖNKÉNYES VÉRVÉTEL

Részletgazdagságukat tekintve a zombik talán még Ash-től is elmaradnak, mégis kitűnően hozzák a klasszikus B-filmek stílusát; rohad minden porcikájuk, hörögnek, harapnak, vonaglanak. Na és persze fröcsköl belőlük a vér. Ezt ki is fejtem tételesen, mivel most nem vagyok cenzori hangulatban (pedig lenne rá okom, ha rajtam múlna, közelébe nem engednék kisgyereket e programnak). Jobb kezünkben – vagyis annak helyén – van ugye egy bájos láncfűrész, amit az X nyomogatásával tudunk szépen brummogtatni. Egyszeri megnyomásra általában csak egy darabkát vágunk le az élőhalott lényekből. Többségüknek két-háromszori suhintásra van szüksége ahhoz, hogy darabokra hulljon. Még hatásosabb, ha vágás előtt az X-et egy-két másodpercig nyomva tartva, megfelelően bemelegítjük a fűrészt, így a kellő pillanatban elengedve, egyszerre akár több ellenfelet is végérvényesen likvidálhatunk, mondanom sem kell, látványos vérzápor közepette. Célozni az L1-el lehet, lőni meg a négyzettel – erre valahogy nagyon ráéreztek a készítők. A játék legerősebb eleme pont leggyakoribb teendőnk, vagyis a harc, ami szinte már ördögi könnyedséggel kezelhető, ekképpen ideig-óráig kiváló feszültség-levezető. A Shotgun (vagyis Boomstick) hangja bámulatos, csak úgy dübörög, visszhangzik tőle a helység, miközben a delikvens spriccelő teste jó pár métert repül hátra. Lángoló lövedék esetén mindemellett látványosan szénné is ég ellenfelünk. Ha pedig pont úgy sikerül eltalálni – általában pisztollyal –, hogy azonnal szétloccsan a feje, még jó sokáig tántorog előttünk a zombi, miközben nyakából ömlik a vér, akár egy törött tűzcsapból a víz. Talán nem véletlen, hogy a játékban nincs gyermekóvó, vérkikapcsoló opció. Lényegében az egész program nem szól másról, mint folyamatos öncélú mészárlásról, ami vér nélkül kétségtelenül fakó képet mutatna.

HOGYAN KÖSZÖNHETNÉM MEG, HOGY MEGMENTETTÉL?

...kérdezi Trish, a csinos újságírónő Ash-től, mire az így válaszol: „Láttad a Mély Torkok című filmet?" Persze a lány azonnal felháborodik, Ash viszont közli, hogy bocs, de hát férfiból van. Na, ilyen ez a játék. **(Jó játék! Martin :)** Ösztönből van. Ash (vagyis Bruce) végig lazán, vagányul, tökös gyerek módjára beszél, pont mint akinek nincs egyéb dolga, mint zombikat irtani. Így volt ez a filmekben, így van hát a játékban is. A Nathaniel Payne-nel való harc előtti dumán már sírtam a nevetéstől, annyira rossz (és hosszú). A végén Ash megkérdezi, rosszkor jött-e, mire Payne azt mondja (innen eredetiben): „No, this is the perfect time – FOR YOU TO DIE!" – és kezdődik a fight. Hallani kell, hogy üvölti a végét a szörny! Annyira gagyi, hogy az már jó. A hanghatások egyébiránt egész jók, fentebb már kiemeltem a lövések hangját mint pozitívumot. Apró hiba, hogy időnként elnémulnak a fegyverek, ha sok zombit gyilkolunk egyszerre. A háttérzenék tetszetősek, illenek a hangulathoz, csak sajnos rövid loop mindegyik, ezért hamar unalmassá válnak. Ha zombi közelít, rendre felgyorsul, dinamikusabb ütemre vált a zene, ami jó dolog, de már sztenderd.

TALÁLD MEG, VEDD FEL, MENTSD EL

A pályák misszió alapúak, akad néhány fejtörő is (pl. színes gyémántokat megfelelő sorrendbe rakni), ám ezek nem okozna fennakadást a folyamatos akcióban, hiszen szinte mindig van kire lőni. Aktuális feladatainkról pontosan tájékoztat jegyzetfüzetünk, amit a Select, majd az X megnyomásával tudunk az inventoryból előkapni. Motyóink közt rendszerint egyéb felvett cuccokat is találunk, mindenféle kulcsot, tárgyat, csomagot. Ezekkel tudunk ajtót nyitni, vortexet leállítani, gyógyulni, menteni, varázsolni stb. E két utóbbi különösen fontos. Játékállást bárhol lehet menteni (kivéve harc közben), ám minden egyes mentéshez szükséges egy „save token", amit a pályán elszórva találunk. Nem fukarkodik vele a program, de nincs is belőle minden sarokban, érdemes hát okosan beosztani őket. A játék során kilenc különböző, egyszerű billentyűkombinációval elérhető varázslást fogunk elsajátítani. Bizonyos feladatokat nem is lehet megoldani nélkülük, pl. már rögtön az első pályán, a TV stúdió nagy kapuját az extra erő birtokában lehet csak kinyitni (R1+Kör+X). Vagy amikor rengeteg mutáns rendőr közé kell bemenni, nincs más megoldás, mint időlegesen beköltözni valamelyik testébe (R1+Háromszög háromszor). Varázsolni csak akkor tudunk, ha a leterített zombiktól kellő mennyiségű zöld bogyót összegyűjtünk.

Egyszerű feladatok sokasága tarkítja a játékot, melyek teljesítése néha pont azért nehéz, mert a megoldás majd kiszúrja a szemünket. Pozitívum, ami a szabadságérzetet növeli, hogy tennivalóink többségét nem kötött sorrendben kell végrehajtani. Sokat kell azonban harcolni, ami eleinte még izgalmas és szórakoztató, de idővel unalmassá válik. Ha nem akarunk gyakran meghalni, ajánlatos használni a blokkolást (Kör), és bátran elfutni a kockázatos tömegjelenetekből. Mozogni a bal analóggal lehet, nézetet állítgatni pedig a jobbal. Itt nem muszáj folyamatosan kontrollálni a kamerát, mint a Primalben, de érdemes. Jó gyorsan körbe lehet vele nézni, kissé túlságosan is, szédítő sebességgel. Vertikális irányba viszont csak nagyon korlátoltan tudunk bámészkodni, ami néhol igen kellemetlen. Kötelességből megemlítem még az Arcade Game menüpontot, ahol teljesen értelmetlen bonusz feladatok nyílnak meg a játék teljesítése során, illetve az Extras opciót, ahol érdekes concept artok, egy videó a készítőkkel és a stáblista található.

VÉRZÉKENY BÚCSÚ

Nem lepődnék meg, ha néhány olvasó fel lenne háborodna, miért én írtam ezt a két oldalt, s nem Dae., az 576 Konzol horror-szakija (aki egyébiránt jelenleg Silent Hill 3 disszertációján fáradozik). A helyzet az, hogy Martin eredetileg neki szánta az anyagot, csak én elkunyeráltam, mondván, szívesen kipróbálnám magam ebben a műfajban is, na meg mert remekül illik egy kis rettegés a rémes nyári vizsgaidőszakhoz. Rá kellett jönnöm azonban, ez a játék nem is horror, legfeljebb csak poénkodó, szadista ámokfutás. Összességében ugyan kitűnően szórakoztam Ash bőrében, de bevallom, egy fillért nem adnék ezért a játékért. Evil Dead fanoknak viszont, ha nem is kötelező, mindenesetre melegen ajánlott. Ha másért nem, legalább a videón látható, negyvenes éveit taposó bajszos B-sztár, Bruce Campbell erőltetett jópofizása miatt.

Stil.



MARTIN BELESZÓL!

Mit tudok én a játékok világáról – néha úgy érzem, semmit. Nem tudom, honnan is miért vették elő újra ezt az Evil Dead sztorit, sőt, miért pont ezt? Nincs más olyan horrorfilm a '80-as évekből, amit még nem játékosítottak meg? Mert nem lenne nagy kunszt – a Dynasty Warriros-féle „ölj meg annyit, amennyit tudsz" sémát a világ összes filmjére rá lehetne húzni. Mit nem adnék érte, ha inkább az Aliens témát erőltetnék! Aliens FPS, Aliens beat'em up, Aliens RTS, Aliens shoot'em up, Aliens point'n click, Aliens kaland, Aliens túlélő. Aliens autóverseny viszont már nem kéne... :)

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

THQ

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (360KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szórakoztató
✕ de csak rövid ideig

6 pont

No igen...az X-ek, a Pók, na meg a Fenegyerek után nem is volt meglepő, hogy az idáig erősen mellőzött nagy zöld melák is felkerül a nagyobbik vászonra a nézők kedvéért. Természetesen ez annak is köszönhető, hogy korábban nem volt elég komoly a technika, ami a filmesek rendelkezésére állt. Még a hetvenes évek vége, nyolcvanas évek eleje felé készült egy mozi, de azt sajnos nem láttam, mondjuk a kritikák szerint elég felejthető is volt.

Ja igen...hogy ki is ez a nagyra nőtt spenót? Természetesen ő is egy hírhedt képregényes figura...avagy szuperhős. Melák kalandjait is a nagy guru, Stan Lee agyalta ki, még 1962-ben, amivel újabb őrületet szabadított rá a világra. A Marvel univerzum csak gazdagodott a karakteres Hulk megjelenésével, sikere pedig nem maradt el sokáig.

Szóval vannak rajongói, ezért érthető egy nagyszabású filmprodukció az ő főszereplésével. Engem mondjuk különösebben nem



HULK



NINCS BENNE SEMMI HIHETETLEN

mozgatott a beharangozása, mert Superman mellett ezt a behemótot sem kedveltem annyira, de azért valamennyire kíváncsivá váltam, hiszen mindezek ellenére mindig is nagy képregény mániákus hírében álltam (bár az utóbbi években már mintha kicsit kinőttem volna belőlük). Maga a rendező neve, és a szereposztás olyan, hogy az ember bizakodva tekint a jövőbe. A kamera túlsó oldalán ugyanis nem kisebb ember áll, mint Ang Lee (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*), a főszereplők között pedig a következők találhatók: Eric Bana (Bruce Banner szerepében, ő a *Sólyom végveszélyben* egyik színésze volt), Jennifer Connelly (Betty Ross szerepében, a szomorúan gyönyörű/gyönyörűen szomorú lány a zseniális *Dark City* nevű alkotásból), valamint Nick Nolte (David Banner szerepében), akit talán nem is kell bemutatnom. Ez így talán már eleget mond. A történetet megpróbálták hűen igazítani a képregényéhez, valamint képi világában is valami hasonlót akartak alkotni. Egyelőre nem állt módomban megtekinteni a mozit, de most már talán én is kíváncsi leszek rá. No nem a szereplők, vagy a történet miatt, hanem inkább azért, mert egészen pofás kis játékot sikerült hozzácsapni a mostani Hulk „őrülethez". Mivel Universal tulajdonról van szó, a Vivendi/Universal természetesen rögtön le is csapott a témára, méghozzá jó szokás szerint multiplatform módszerrel. Ez azt jelenti, hogy senkinek sem kell amiatt bánkódnia, hogy melák nélkül marad, legyen ő X-es, Sony-s, vagy nagy N-es. Természetesen az alkotók együttműködtek minden tekintetben a program készítőivel, ebből az következik, hogy elég komoly a párhuzam a játék és a film között.

HULK AZ OTTHONUNKBAN...JÓ LESZ HÁZÖRZŐNEK

A bemutatkozó filmből a következőket vonhatjuk le... A grafika a szerintem nagyon kellemes cel-shading technikával készült (ez az utóbbi időben amúgy is hanyagolva lett). Tudjátok, ez az a tussal „rajzolt módszer", aminek teljesen olyan a hatása, mintha egy rajzfilmet/képregényt játszanánk. A másik, hogy a program valóban követi a film vonalát (a bemutatókból következtetve), ami pedig valóban hű a rajzolt változathoz (legalábbis nagy mértékben, bár erről nem merek biztosan nyilatkozni, amíg nem néztem meg a mozit). A sztorizásba nem szeretnék nagyon belemenni, legyen elég annyi, hogy egy Bruce Banner (nem bráner...rácsapok a szádra) nevű tudósról szól a történet, aki egy kisebb baleset/intrika folytán belekerül a klasszikus Dr. Jeckyll-Mr. Hyde szerepbe. Alap verzióban normál ember, de ha nagyon felmérgesítik, akkor előtör belőle a lelkének egy nagyon agresszív oldala, ami valóban egy nagyra nőtt spenótra emlékeztet. Ezt nevezik úgy: a *Hihetetlen Hulk*. Zöld, baromi nagy, tombol, szinte sebezhetetlen, morog, hörög. Természetesen van egy nagy ellensége is, aki aztán további ellenségeket szül kicsiny barátunknak. Hát ennyi. Szerelmi szál (a gyönyörű Betty nénivel), románc, védelmezés, harc, düh, bosszú, na meg az ellenszérum mihamarabbi beszerzése, ami nélkül nagy problémák lehetnek). Tipikus *„beülünk, egyszer megnézzük"* film. Néha kell az ilyen is.

AMIT KAPUNK...

Elénk kerül a főmenü. Sok választásunk nincsen. Nézhetünk extrákat (filmek, képek), állítgathatunk az opciók között, kódot írhatunk be (meg ne próbáld, irgum-burgum), vagy játszhatunk. Utóbbi két lehetőséget takar. Az egyik (Challenge) csak szimpla mini játékokat rejt, amikben főként a romboláson van a hangsúly, míg a másik (Story) a kötelező történetes módot jelenti. Nos, igen...ez utóbbiban induljunk el, ha lehet. Az elején, egy rémálom során rögtön kitapasztalhatjuk Hulk lehetőségeit, irányítását. A benzinkúton mindent szétverhetünk, amit csak akarunk (na jó, ez nem teljesen igaz, de kevés kivétellel tényleg mindent), a fő feladat pedig az, hogy minden ellenfelünket elpusztítsuk. Ez katonákat jelent, illetve a páncélos hadosztályt...csak úgy, bemelegítésként...:) Nézzük akkor az irányítást. A bal analóg karral, illetve az iránynyilakkal irányítjuk emberünket. Az A az ugrás, X az ütés. A kettőt lehet kombinálni egy kellemes kis fejbecsapáshoz. A B-vel felkaphatod a tárgyakat, embereket. Amennyiben újra megnyomod, el is hajíthatod ezeket, de ha az ütést használod, akkor két lehetőség van. Az egyik, hogy ha ember van a kezedben, akkor kicsit eldádázod, a másik, hogy ha tárgy, akkor a fegyvernek látszó tárgy segítségével adsz az előtted állóknak nagyokat. Az Y egy speciális támadást takar, amivel zúzhatunk mindenkit. Ezt is lehet kombinálni az ugrással a föld igazán komoly megrengetéséhez. A bal ravasz belső nézetre vált, ez különösebben nem használható melák esetében, mert szinte mindig van valaki a közelében, aki fenemód bántani akarja ezt a kis csöppséget. A jobb ravasszal a célpontokat jelölhetjük ki, a jobb analóg kar kattanásig nyomásával pedig váltogathatunk a lehetséges célpontok között. Az irányítási lehetőségek ezzel ki is fogytak. Feladataid többnyire annyiból állnak, hogy mész előre, leversz mindenkit, szétcsapod a falakat, átugrasz egyik házról a másikra, leölöd a főellenfeleket, leállítod a generátorokat (avagy két ládát hozzájuk vágsz, és figyeled, ahogy szétesnek). Kábé ennyi. Ebben a módban elakadni nem igazán lehet, ez a tombolásról szól.

Amikor a sima Bruce-t irányítod, az már kicsit más szitu. Vele nem az akción van a hangsúly, többet kell gondolkodni, taktikázni. Irányításbeli eltérés csak pár gombnál található. Az A-val osonhatsz, a B-vel elhúzhatsz, eltolhatsz tárgyakat (leginkább dobozok, szekrénysorok), illetve





egy katona mögé osonva ezzel kábíthatod el szegényt. Az Y pedig az akciógomb, ezzel léphetsz be a számítógépekbe, ezzel nyithatod meg az ajtókat. A többi gomb megfelel az előbb leírtaknak. Feladataid? Általánosságban be kell lopakodnod valahova, méghozzá úgy, hogy se az őrök, se a házőrzők ne vegyenek észre, és a reflektorok látómezejébe sem szabad belekerülni. Ilyenkor érdemes várni kicsit, megtekinteni az őrjáratokat, hogy mikor és merre haladnak el, satöbbi. Kapcsolókat aktiválni, deaktiválni. Van még egy fejtörő, aminél a számítógépben feltörni egy kódot. Ez annyiból áll, hogy látsz egy számokból, betűkből álló sort, ami alatta össze van kicsit keverve. Mindig két egymás melletti jelet tudsz megcserélni, így lassan kirakhatod a fenti sort. Nem túl bonyolult, viszont kicsit gondolkodtat a sok gyilkolás között, ezért jó. Más nem nagyon van. Elakadni itt már könnyebb, de ha jól körülnézel, akkor mindig megleled a továbbvezető utat. Sokszor csak egy ládát, vagy valami hasonlót kell elhúzni a helyéről, hogy aztán rátalálj egy járatra.

megnyilatkozások. Egy párat akkor én most engedelmetekkel ki is emelnék a sok közül, természetesen a teljesség igénye nélkül. Miután az idézetet közzéteszem, saját kis privát megjegyzésem következik, ami a valóságot képviseli. Lássuk...

„Kettős játékmenet és akció. A Hulk program unikumként két különböző stílust is képvisel Hulk és Banner szerepében. A tudós irányításával a játékos megtapasztalhatja a logikai feladatok sokszínűségét, a lopakodás izgalmát, míg Hulk szerepében felhasználhatja a valódi erő természetes pusztító vadságát.” Hmm. Nos, igen. Valóban különbözik a két játékmenet, ami nem is rossz dolog. Sajnos azonban még így sem annyira felemelő a helyzet, mint amilyennek látszik. Nincs vele igazán nagy baj, csak éppen kiszámítható. Hulk – verünk, rombolunk, túljutunk; következik a doki – osonunk, kapcsolunk, rejtőzködünk, leütünk, elrejtünk, bejutunk; következik Hulk – verünk, rombolunk...satöbbi. Szóval folyamatosan váltogatják egymást. Komoly baj nincs vele, tulajdonképpen igazat szóltak a nyilatkozatban.

„30 masszív, részletes kidolgozottságú pálya,

úgy gondolták, beleszámolják a ládákat, csöveket, autókat, helikoptereket, amiket felkaphatunk. Jó, lehet kombinálni az ütéseket, meg hasonlók, de a negyvenes számot kicsit túlzásnak érzem.

„Elpusztítható járművek, áttörhető falak, leamortizálható üvegfalak, kitéphető csövek. Bármit fegyverként használhatunk a ránk támadó katonák ellen.” Ehemm. A járművek valóban elpusztíthatók, nagyszerű érzés szétszedni egy tankot :) A falakról annyit, hogy csak ott tudod áttörni őket, ahol az út vezet tovább. Amúgy maximum a vakolatot tudod leszedni róluk. Az sem rossz, de a közlönyben nem ezt írták, tehát hazugságnak veszem. Durva szó? Nem baj, én ilyen vagyok. Az üveget még jó, hogy kitörhetjük, a csövek használata sem olyan nagy szám (bár jópofa, de nem ez fogja eladni a programot), az viszont valamennyire igaz, hogy szinte mindent felhasználhatunk. Faldarab, dobozok, gépek, emberek (a legjobb egyébként kihajítani valakit egy épület tetejéről...ááááá...:) mindegy mi az, csak nagyot szóljon.;) Nos, hát tulajdonképpen ezek voltak a legfontosabbak.

dult a fejem tőlük. A hangulat ezzel szemben *jó* lett! Pereg az akció, az ütéseknek pedig irgalmatlan erejük van. Jól lett megvalósítva ez a rész, és ebben a mozgások is nagy szerepet játszanak. Szinte érezzük a nem mindennapi csapásokat, amiket a hatalmas melák osztogat. Tehát használható játékkal állunk szemben. Volt már régebben pár próbálkozás, de azok sokkal gyengébbek lettek. Ez idáig a legjobb. Van jó pár hibája, de egy darabig élvezhető. Ha ezeken túltesszük magunkat, akkor kellemes játékban lesz részünk egy ideig. Mit mondhatnék még? Ez egy komolyabb mesterséges intelligenciát nélkülöző, 2D-s hatású, mégis 3D-ben megjelenített csapkodós stuff. Néha megdolgoztatja az agyat, de igazából az ujjakra lesz hatással. Érdemes megszerezni, ha tombolni, pusztítani akarsz, de akár ki is hagyhatod...Te döntöd el.

„A Hulk fizikailag és érzelmileg is az egyik legerősebb szuperhős, amit valaha is alkottak. Végül is azzal, hogy bekerült a játékvilágba, abszolút mértékben át fogja adni a film nyújtotta eseményeket, történéseket. Feltehetőleg rendkívül izgalmas játékmenetet fog nyújtani mindenki számára. A Hulk rajongók nem fognak csalódni, mert azt az akciót, és azt a kalandot kapják, amire mindig is vágytak.” – Jim Wilson, az Universal Interactive elnöke. Ámen...





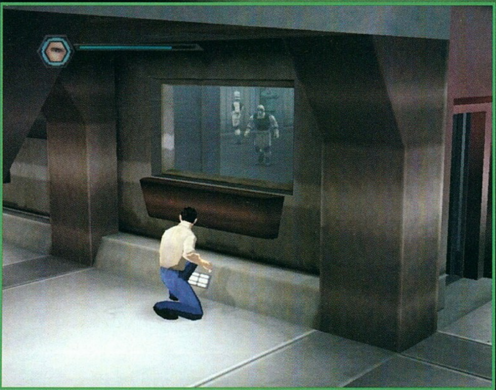
SZEMEZGETÉS A HIVATALOS SAJTÓANYAGOKBÓL

Kicsit nézelődtem az interneten, csak azért, hogy minél több információt meg tudjak veletek osztani. Van mindenféle nyilatkozat a készítőktől, na meg persze általános ígéretek reklámozási

leginkább a film alapjaira építkezve, illetve pár exkluzív helyszínnel.”. Na ja... Pálya van, kidolgozottság sem rossz, a filmet ugye nem láttam, de biztos igaz.

A kedvencem: *„Öt intenzív összecsapás a főellenfelekkel, tíz fajta normál ellenfél, és negyvenfajta támadás.”* Aha... Most hasra kellene esni? Ez a tíz ellenfél, öt pálya végi Boss...vicc? Nekem is feltűnt, hogy folyamatosan ugyanazokat a katonákat látom, meg a sugárzással mutált kutyákat, akikhez aztán csatlakoznak még a gonosz Ravage által génkezelt hupikék törpikék (a különleges kommandósokra gondolok itt), meg még pár ellenfél, de semmi komoly. A baj nem csak az, hogy ez így van...a gond, hogy még büszkék is rá... Mi van ezekkel az arcokkal? Az ötféle főellenfelet nem is említem. Inkább annak kellene tíznek lennie. Főleg, hogy nem is annyira megerőltető a legyőzésük. Változó. Half-Life lehet ellenfél, de Madman például semmit nem mutatott fel a küzdelem során. A negyven fajta támadást pedig nem vágom, hogy mire értik. Lehet, hogy





MARTIN BELESZÓL!

Ha az ember nem vár sokat, nem csalódik. Így álltam én a ***Hulk*** játékhoz – nem is kell ráhúznom a vizes lepedőt. Az E3-on hatalmas zöld szobor hirdette a régi/új szuperhős játékát a Vivendi standon, sokan meg is álltak megcsodálni, én is megálltam. A cel-shaded stílus nagy rajongója révén püfföltem is kicsit a rosszfiúkat, ráztam őket, mint *Krisztus a vargát*, dobáltam a tanokat, és arra gondoltam, hogy ha karácsonyra meglepek a környezetemből egy kissrácot egy játékkal, az inkább a Hulk lesz, mint az Enter the Matrix... :)

HASZNÁLHATÓ!

Ez állna a pecsétén, amit a Hulk játék aktájára nyomnék. A grafika *kellemes*, főleg a rajzolási eljárásnak köszönhetően, de messze nem tökéletes. A játszhatóság jó, engem kicsit zavart a kamera kezelésének hiánya, valamint néha bekavar a célpont kiválasztása is, mivel nem mindig van időnk korrigálni az ilyen jellegű problémákat. A szavatosság olyan, amilyen. Ez egy *majdnem* szimpla verekedős játék, ami egy darabig leköt mindenkit, de aztán hamar megunható. A majdnem szó a logikai, lopakodós részek miatt van, de még ezek sem emelik feljebb a végeredményt egy nagyon erős *közepesnél*. Ebben közrejátszik az ellenfelek változatlansága, valamint az, hogy azért a pályák sem annyira jók, változatosak. Akár a csatornákban, akár a kísérleti központban járunk, sok különbség nincs. Lehet Alcatraz, vagy fegyverraktár, hasonló minden. Az audio élmény is hasonló színvonalon mozog. A Hulk főszereplésével készült pályák zenei aláfestései egészen jók lettek, de a Banner félék már kicsit zavaróbbak, éppen úgy, mint a hangok nagy általánosságokban. Néha olyan csosszanások, súrlódó hangok vannak, hogy azoktól szó szerint falra lehet mászni. Nekem megfájdult a fejem tőlük.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

THE HULK

VIVENDI / UNIVERSAL

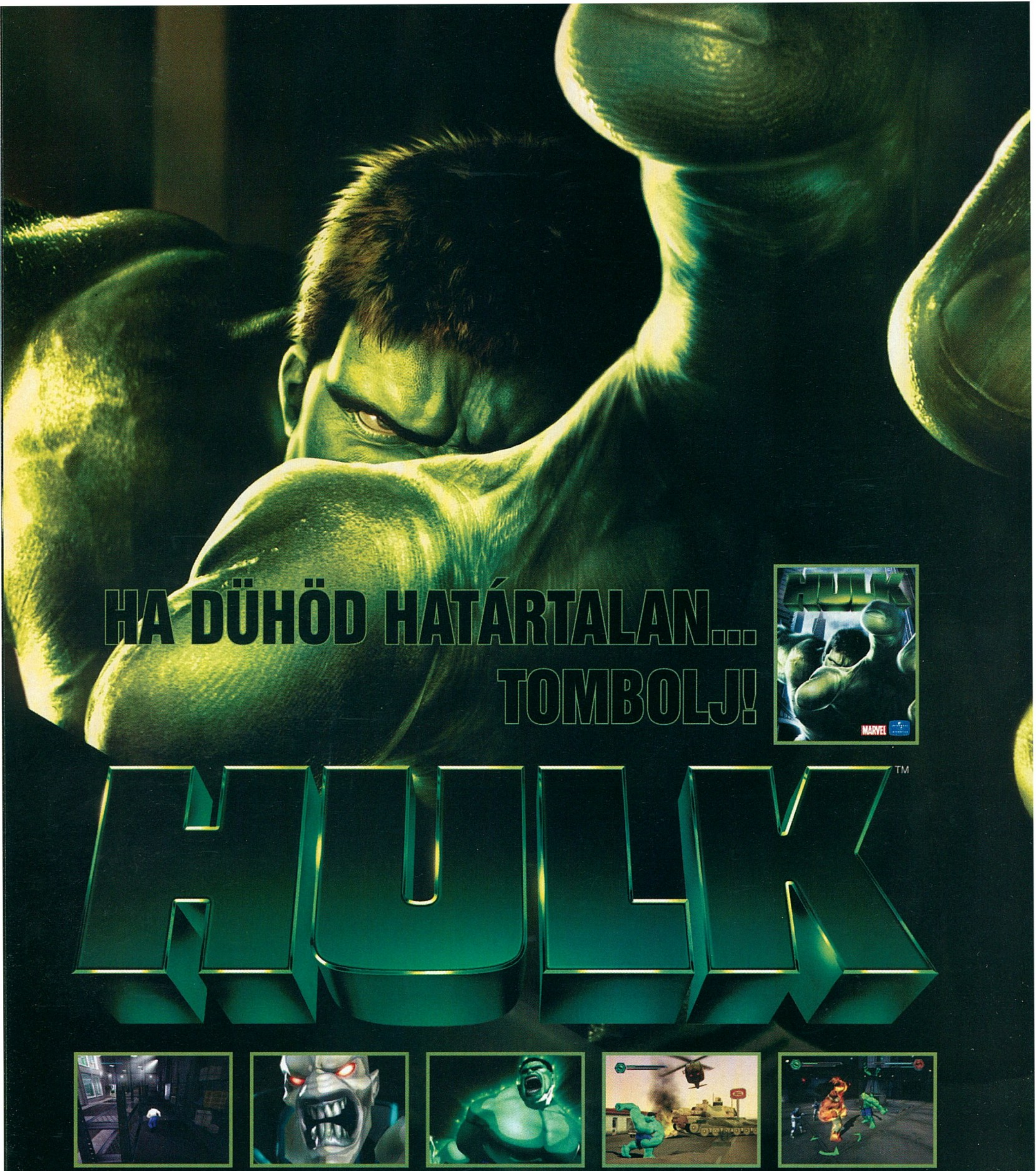
MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 8 blokk

✔ az eddigi legjobb játék a zöld óriással...irgalmatlan pofonok
× lehetett volna ennél sokkal jobb is

6.5 pont



Kiadja	Liszensz	Forgalmazza	Platform
Vivendi Universal games Universal Interactive	Marvel Universal	automex multimédia 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 461 5700 - Fax: 461 5799 www.automex.hu info@automex.hu	PlayStation 2, PC CD, Xbox, Nintendo GameCube, Game Boy Advance

További információkért látogass el a www.automex.hu weboldalra, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

FEKETE KAVICS

Sokat panaszkodunk a játékok sablonos középszerűsége miatt, hozzáteszem teljesen jogosan. Hogy felháborodásunk nem alaptalan, azt a progik készítői és kiadói hónapról-hónapra bebizonyítják. Egy ilyen tipikus jó példa, akarom mondani rossz példa a BS, ami a XICAT gondozásában próbál szerencsét az egyre növekvő „doboz-világban".

A játék az igen népszerű és általam is kedvelt RPG-akció stílusban kíván más ötleteire alapozva és minden egyéniséget nélkülözve helytállni. Sajnos már az első percekben világossá válik mindenki számára, hogy a stuff tuti bukó! Annak dacára, hogy az első benyomás gyakran téves irányba visz minket, a BS esetében a rossz előérzet – az első perctől a végjátékig bezárólag – helyesnek bizonyul. Örülök annak, hogy egyre több az X játék (az sem baj, ha nem EXCLUSIVE) és akadnak már köztük míves darabok is, mégis nehéz lenyelni, hogy a szemét cuccok száma is megduplázódott. Talán ebben az esetben egy kicsit kemények ezek a szavak, mert a mostani delikvens tulajdonképpen nem is olyan rossz, csak hát a homlokán viseli a tizenkettő egy tucat feliratot, amit csak súlyosbít, hogy az egész másodosztályú minőségben lett tálalva. De örüljünk, hogy ennél lejjebb azért nem csúszott… Hogy miről ismerszik meg a jó minőségű gagyi, arról álljon most itt néhány keresetlen mondat.

ZSIBVÁSÁRI PORTÉKA

A kerettörténet a klasszikus hagyományokra épülő, megszokott és fordulatmentes sablonáradat, amiben a jó és az újra testet öltött gonosz vívja elkeseredett és még véletlenül sem végső harcát Zedan birodalmában. Természetesen a mi szerepünk ebben a kritikus élethelyzetben az ideális egyensúly újbóli helyreállítására irányul, amit már az elején, a frontvonal mögötti ellenséges területen el is kezdhetünk. Az RPG feeling megteremtésében nagy szerepet játszik a különböző kasztok eltérő jellege és az ebből adódó változatos játékmenet. Sajnos már nem az első eset, hogy ezen részlet mélyen az elvárások alatt kerül megvalósításra. A BS-ben is a tradicionális(?) szakmák (tolvaj varázsló, harcos, ilyász és viking) közül választhatunk egy szakembert, aki a ruházatán kívül csak néhány speciális mozdulatban mutat eltérést a másik négy versenytárstól. Az ebből adódó szereposztásbeli egyhangúságot még az az apróság sem tudja jelentősen enyhíteni, hogy a különböző kasztokon belül alapból két egyéniség közül választhatjuk ki a legszimpatikusabbat. (Pedig ez a kínálat a játék során a duplájára bővül.) Jól hangzó adat volt a beharangozás időszakában a 20 játszható karakter. A valóság azonban jóval szegényesebb képet mutat, hisz bárkivel is kezdünk neki a kalandoknak, eltérést nem igazán fogunk tapasztalni (egy mélyütés a szavatosságnak). Talán kevésnek tűnhet a Baldur's Gate három irányítható hőse, viszont jól példázza, hogy nem a számadatok a valódi értékek, hanem a játék során megtapasztalható változatosság. A BG mint példa nem véletlenül került terítékre, hiszen a BS némi jóindulattal konkurenciának is tekinthető, figyelembe véve a játékmenetet és az irányítás jellegzetességeit. A XICAT újdonsága egy felső nézetet preferáló, fix kamerás hack'n'slash game. Én már alapból fenntartásokkal közeledem az ilyen típusú játékok fix nézetéhez, hiszen a felfedezésekre váró színhelyeken (templomok, tárnák stb.) gyakoriak a rejtett zugok, beugrók, amit igazán csak perspektívaváltással tudunk kiszúrni. A BS sem nélkülözi az efféle rejtekhelyeket, amit persze a jól képzet játékos az ERŐ használatára hagyatkozva még csukott szemmel is megtalál. Na de miért nekünk kell áthidalni a fejlesztésbeli hiányosságokat?

A hős irányítása szerencsére a gyorsan elsajátítható kategóriába tartozik, így némileg enyhül a program láttán érzett csalódottság. Karakterünk a besorolástól függetlenül használhatja a mágia áldásos előnyeit, amit a pályán felszedhető tekercsek felolvasása jelent (B gomb). Szintén alap képesség mindenkinél a távolsági fegyverek birtoklása, ami kaszttól függően lehet tűzlabda, dobótőr, nyílvessző, pisztoly (X gomb). Bár a pályán felszedhető bonusz-tárgyakkal (molotov-koktél, gránát) az előbb említett készségeket felváltva – valamivel nagyobb hatásfokkal – apríthatjuk az ellent. Természetesen a „töltények" száma végtelen, de, hogy ne használhassuk ezeket vég nélkül, az elsütéshez szükséges energiánk limitálva van, aminek a feltöltésére a bal ravasz gomb ad módot.







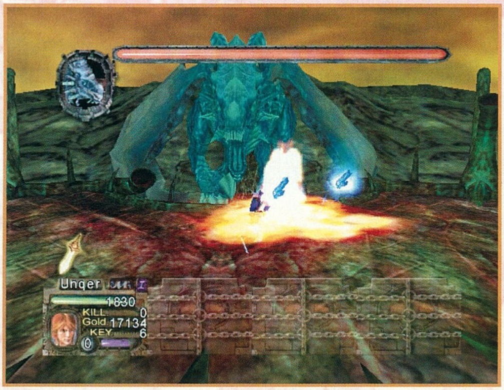
Ha már szóba került ez a speciális erő (vízszintes rövid sárga csík a bal alsó sarokban), akkor itt az ideje, hogy néhány szót ejtsek a speciális képességekről is. Ez az egyetlen pont, ahol némi eltérés mutatkozik a karakterek között. Előhívásához az X és a bal oldali ravasz kombinációja szükséges. Ilyenkor, emberünk osztályba sorolásától függően, szélnek ereszthet egy főnixmadarat vagy a megidézett szellem pallosával sújthat le, de akad itt őrjöngő pisztolyhős és tűzvihar is. Ha úgy döntünk, hogy kiaknázzuk ezen felettébb hatásos kombók adta lehetőségeket, ne felejtsük el, hogy ezt csak teljesen feltöltött energiaszint mellett tehetjük meg. A speciális mozdulatsorok választéka itt még nem ér véget, mert létezik egy másik kombináció (A és a bal ravasz gombok együttes lenyomása), amivel minden szereplő az elejétől fogva rendelkezik. A különbség csak annyi, hogy most nem a sárga csík egy darabjával fizetünk a használatért, hanem saját HP értékünk látja kárát :(Viszont ezzel a technikával igen eredményesen rombolhatjuk le az ellenfél fészkeit, bunkereit. Mint minden olyan játékban, ahol a szembenálló fél támadóinak állandó utánpótlása a különböző épületek folyamatos termelésével van megoldva, ott jó taktikának ígérkezik ezen konstrukciók hamari megrongálása. Na jó, tudom, hogy ezt már meg sem kellene említenem, de lehet, hogy valakinek a BS lesz az első ilyen stílusú anyaga, amivel próbálkozik (de akkor az utolsó is).

Mivel az Option menüpontot a játékból száműzték, így egy gyors felsorolással pótolnám e hiányosságot. Amiket eddig még nem említettem, az a jobb oldali ravaszgomb, amihez egy bukfenc van rendelve, míg az Y-hoz egy másodlagos támadás. A fekete gombbal a karakterlapunk négy oldala között lapozgathatunk – ami primitívsége miatt szót sem érdemel –, azonban a fehér testvérkéje már valamivel hasznosabb, mivel a térképet jeleníti meg.

NEM CSAK A KŐ A SÖTÉT

Hogy a több kontrollerrel rendelkezők se meneküljenek, a fejlesztők készítettek egy négy játékos módozatot is, ahol kart-karba öltve rendezhetünk ízléses vérengzéseket, az amúgy dög unalmas pályákon. Ezeken a helyszíneken mindenkinek feltűnhet a meglehetősen szerény fajkínálat. Sajnos a törzsfejlődés szürke palettája ellenére a jelenlévő egyedek intelligenciája nem mérhető a mi földi világunk kúszónövényeihez sem. Viszont a teremtmények ebbéli hiányosságait a készítők úgy próbálták ellentételezni, hogy egy borzalmas, automata célra tartó készséget kapcsoltak a már említett egyszerűsített irányításhoz. Természetesen ilyen körülmények között már néhány bunkó ork is képes minket megizzasztani, nem is említve a lépcsősorokon elszenvedhető drámai vereségeket. Zedan királyságának hiteles és magával ragadó zenei megjelenítését egy meglehetősen rapszodikus természetű művészre bízták, mert néhol úgy rémlett, hogy maga az irányított hős fogta be saját füleit, máshol viszont abszolút kifejező műveket hallottam. A grafika témakörben teljesen helyénvaló a folt és a zsákja szerelmi történet felemlegetése, mert ilyen csúnyát idén még nem láttam. A háttér és a mozgás méltó párjai a BS anti-kamerakezelésének. Ezek után már csak egy pár szavas bizonyítvány magyarázás maradt hátra, miért is kap egy tuti két pontos játék, két és fél pontot. A fél pont annak a rejtett pozitívumnak lett meg előlegezve, amit nekem nem sikerült meglelnem, de szentül hiszem, hogy létezik, hiszen ezért a dologért pénzt mernek elkérni.

SiD



MARTIN BELESZÓL!

Azt, hogy a Black Stone RPG akarna lenni, erősen kétlem – a karakterválasztás lehetőségét is inkább a Gauntletre-hajazás tényeként értékelem. Viszont ha Gauntlet, akkor legyen az eredeti Gauntlet – de inkább ne is legyen, mert ez a 1-4 playeres, műtyűr karakteres, felülnézetes, non-stop vagdosás régen kiment már a divatból, nem egy „sikersztori", főleg ilyen megvalósítással párosítva. Én megtaláltam azt a 0.5 pont pozitívumot – szép a játék borítója…

BLACK STONE

XICAT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

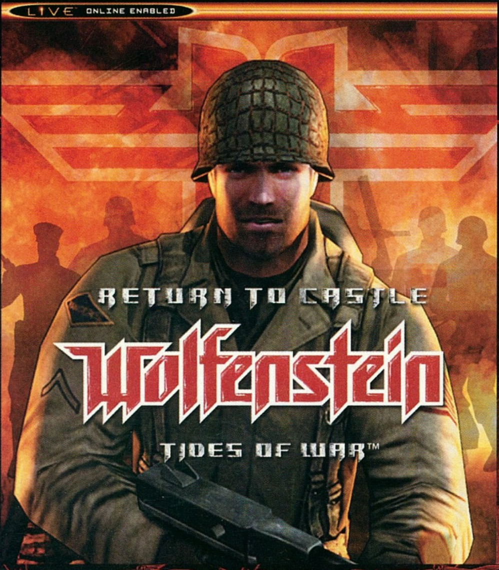
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos
27 blokk

✔ valaki csak megtalálja
× tucat-termék, kamera, egyforma karakterek

2.5 pont

Ez az a teszt, aminél fogalmam sem volt, hogy hogyan is kellene megírni. Valami igazán ütős dolgot akartam kitalálni, valami olyat, ami mindenképpen elragadja a Tisztelt Olvasót, de bármilyen ötletnek is kezdtem neki, valahogy mindig az volt az érzésem, nem méltó ehhez a programhoz. Már a hajamat tépkedtem kínomban, de semmi értelmes ötlet nem jutott az eszembe. Kezdődött az egész a főcímmel. Mi legyen? Mi kerüljön oda? „A hónap játéka…"? „Ezt látni kell…"? Ezekhez hasonló kezdetű marhaságok forogtak körbe-körbe az agyamban, de nem találtam megfelelőnek őket. Végül egészében arra a következtetésre jutottam, hogy nem szórakozom,





nem próbálom alapjaiban megrengetni a cikkírás hagyományos formáit (LOL!), hanem csak papírra vetem minden gondolatomat, ami éppen jön. Nem gondolkozom rajta, hogy helyes, vagy helytelen ezt leírni…ott lesz és kész!

Ez egy mérhetetlenül őszinte teszt. Olyan, mint úgy általában a szerzője. Ha valakinek nem tetszik, akkor…hát ez van, nem vagyunk egyformák. Most nem az elvárásokat akarom kiszolgálni. Hangzatos főcím kell? De könyörgöm! Mit írjak egy ilyen játékról egy mondatban úgy, hogy ne legyen közhely, hogy ne legyen a demagógia csúcspontja…a populizmus netovábbja? Így is az, de jobb a kevésbé rossz! Hogy miért ennyire fontos ez az egész? Mert a Wolfenstein nevű programról van szó. Természetesen nem csak a név áll a háttérben, hiszen lehetne a címe akármi, ha maga az alkotás kudarcos bukásnak minősíthető. Itt most nem csak erről van szó. Hetek óta játszom vele. Már a kezdet is olyan volt, mint egy álom. Tudtam, hogy az enyém. A lemez ott lapult a táskámban, amikor a tömött buszon megindultam hazafelé az 576 központból. Már járt az agyam, mikről fogok említést tenni, eluralkodott rajtam az alkotásra irányuló vágy. Beállt velem szemben egy elég kellemes kinézetű dark/gót leányzó, de annyira tellett tőlem, hogy gyorsan végigmértem, belebámultam egy pillanatra a szemébe, azután ismét a tatyómban rejlő kincs felé terelődtek a gondolataim. Ez már betegesnek is mondható…;) Azonban senki ne ítélkezzen fölöttem addig, míg ki nem próbálta az RtCW rövidítés mögött álló programot!

AMIVEL AZ EGÉSZ ELKEZDŐDÖTT

1992-ben járunk. A videojáték (mint iparág) kezd elég nagy teret hódítani magának. Ekkor jelenik meg egy-két korszakalkotó fejlesztés, amikről aztán még évtizedek után is beszélhetnek a hozzáértők. Ezek közé a műremekek közé tartozik a Wolfenstein is. A tapasztaltabb öregek tudják nélkülem is, de a kevésbé informáltak kedvéért elmondom, hogy ez az a játék, ami nélkül talán nem lenne az FPS műfaj! Az ID Software elnevezésű brigád talán nem is volt tudatában annak, hogy milyen őrületet szabadít rá a világra. Labirintusok, náci katonák, kincsek, mindez úgy, hogy főhősünknek csak a fegyverét látjuk. Természetesen mindez annyira kezdetleges grafikával, hogy azt manapság már csak nemes egyszerűséggel ocsmánynak titulálnák, de mindez akkoriban lenyűgöző volt, azonkívül már csak az emlékek miatt sem illene bármi rosszat írni róla. Én nagyon szerettem, és szerintem ezzel a nagytöbbség hasonlóképpen van. Az ID azóta már alkotott pár kellemes dolgot (korábban Doom, majd Quake), de amikor kiderült, hogy wolfinak is készül a folytatása, akkor egy emberként hallgatott el minden igazi nagy FPS rajongó, hogy feszült csend kísérje a nagy elánnal beharangozott újabb rész megjelenését. Más kérdés, hogy kiváltott némi aggódást is a hír, miszerint az ID csak felügyeli a munkálatokat, a fejlesztést egy Gray Matter nevű csapat végzi, de azért bízott benne mindenki, hogy a minőség így is minőség marad, na meg az is növelte a várakozók optimizmusát, hogy a fejlesztést végző brigád sem ma kezdte az ipart…ők követték el ugyanis a PC-n igen jól ismert Redneck-Kingpin párost. Hogy mi sült ki az egészből a végén? Természetesen hatalmas siker. PC-n már több, mint egy éve kapható az RtCW, nem kis eladásokat produkált. Most megjelentek a konzolos változatok is, de én sem a számítógépes eredetit, sem a PS2-re kijövő konverziót nem elemezgetem, csak és kizárólag az X-es verziót fogom kivesézni nektek, ami nem lesz nehéz, mert elég sokat ültem előtte, na meg az sem elhanyagolható tény, hogy elég FPS jelent már meg a Microsoft gépére, így könnyű lesz értékelni is a látottakat, tapasztaltakat.

VAN TÖRTÉNET IS

Méghozzá nem is rossz! Az RtCW is abban a sötét korszakban játszódik, amiben az általam korábban már tesztelt Medal Of Honor, vagy a Bloodrayne. Második Világháború. Mindenkinek van róla véleménye, akár elhallgatja, akár nem. Én nem tartom szerencsésnek a „ne foglaljunk állást, mert nem szabad" hozzáállást. Nem dughatjuk a fejünket a földbe, mintha meg sem történt volna. A mai fiatalok, akik többségben vannak az olvasók között, nem biztos, hogy tudják értékelni az akkor történteket, ezért könnyen befolyásolhatók. Igenis van nekünk is véleményünk erről az időszakról. Az enyém az, hogy az akkori eseményeknek soha nem szabad újra megtörténniük, mint ahogy az utána következő diktatúráknak sem. Ez pedig csak úgy érhető el, hogy tisztában vagyunk a történelemmel. Ennél tovább most nem óhajtok elmenni, de ez csak azért van, mert nem akarok túl sok helyet foglalni a játék elől. Viszont megjegyezném, hogy a korábban említett mentalitásnak köszönhető mindaz, amit manapság tapasztalhatunk a hétköznapokban. Legyen szó a KGB, CCCP feliratú pólókról, vagy arról, hogy valamelyik nap járt a boltban egy kábé 17







AMIRŐL NEM LEHET EGY MONDATBAN VÉLEMÉNYT ÍRNI...

éves srác, akinek a táskáján a nyilasok jelképe volt felrajzolva. Talán nincs is tudatában annak, hogy mit jelent a nyilaskereszt, vagy ha mégis, akkor ott komoly bajok vannak. Szerintem.

Visszatérve a történetre. Az épülő Birodalom első emberének (Hitler) sajátos elképzelései voltak a világról, amik nem csak a másként gondolkodás teljes eltörléséről szóltak, hanem a tökéletes – emberfeletti – ember létrehozásáról is. Azonban ezt nem csak a „hétköznapi" módszerekkel próbálta elérni (haláltáborok, titkos orvosi kísérletek, ősnémetek házasítása...az árja faj megteremtése). Leghűbb követőivel (Heinrich Himmler – Reichsführer SS...vagyis az SS teljhatalmú ura, Joseph Goebbels – propagandista, Rudolph Hess) együtt „nyíltan" vállalták okkultista nézeteiket, melyek segítették őket az „übermensch" utáni kutatásban. Hitler parancsára Himmler és az SS legendás kegytárgyak, relikviák után kutattak, ami tényként is megállapítható. Nos...ebben a témában rejlik a Wolfenstein sztorijának fő irányvonala. Előkerül egy misztikus történet, ami egy „dicső" hercegről szól, akit úgy hívnak, Heinrich. Ezt az urat egy pap zárta börtönébe, Hitler előtt úgy ezer évvel. Azonban Himmler rátalál, sőt...új terv kovácsolódik a tökéletes harcosok kidolgozásában. Feltámasztás, orvosi kísérletek, bio-mechanikus létformák megteremtése. Ezekről szól a játék története. Természetesen ez nem kerüli el a Szövetségesek figyelmét sem, így a Titkos Műveletek Irodája (OSA: Office of Secret Actions) egy nagyon jól képzett ügynököt vet be a fasisztákkal szemben. Ő nem más, mint az elhíresült B. J. Blazkowicz. Emberünkkel először Afrikába (Egyiptom) látogatunk el, ahol az ásatások folynak (ez egy exkluzív konzolos pálya, ami a PC verzióban nem szerepelt...már itt is okkult kísérletek folynak, minek következtében már a legelején összefutunk a cseppet sem barátságos élőhalottakkal), majd meglátogatja Wolfenstein kastélyát is, ahol azonban nem önszántából marad hosszabb látogatásra. A későbbiek folyamán pedig városokba, fegyverraktárakba, tengeralattjáró-bázisokra, egyéb helyekre látogathatunk el. Jól hangzik, vagy nem? Persze a történet folyamatosan alakul, adja az új mellékszálakat, amiken közeledhetünk a náci birodalom eltörlése felé.

AKKOR KEZDJÜNK NEKI!

Amint bejön a főmenü, három lehetőségünk lesz. Campaign, Multiplayer, Options. Először az utolsóba nézzünk be, ahol alakítsunk ki magunknak egy profilt, irányítással, névvel, egyéb módosításokkal egyetemben. Amennyiben ez megvolt, mehetünk Kampányba. Itt lehetőségünk nyílik új játékot indítani, ott folytatni, ahol utoljára abbahagytuk, vagy csak simán beléphetünk a már teljesített pályákra. Mindegy, hogy milyen módon, de kezdjünk el játszani. Talán elsőre nem fog meglepni minket a látvány, de én speciel már a kezdeteknél is kiakadtam a grafikától. A lényeg, hogy a pályán vagyunk.

A játékmenet ugye (ha még valaki számára nem elég egyértelmű) a klasszikus FPS hagyományokkal rendelkezik, ami annyit tesz, hogy teljesen emberünk bőrébe bújhatunk, mivel csak a fegyverünk, illetve az azt tartó kezünk látható a képernyőn. Na, meg pár információ. Középen egy célkereszt, baloldalt lent egy emberke, alatta a keresztben az életerőnk, mellette (ha van) a páncélzatunk a pajzs ikonban. Jobboldalt lent a használatban lévő fegyver rajza, alatta a hozzávaló töltények. A bal felső sarokban időnként még megjelenhet egy könyv, ami azt jelenti, hogy érdemes megnézni a misszió főbb feladatait, vagy azt, hogy éppen túl vagyunk egy ilyenen. Irányítás. Teljesen korrekt, a megszokott módon zajlik. Bal analóg karral mozgunk, a jobbal nézelődünk. Bal ravasz ugrás, jobb a lövés. Az A-B párossal válthatunk a fegyverek között, az X az újratöltés, az Y segítségével leskelődhetünk a távcsővel, illetve távcsöves puskánál ezzel aktiválhatjuk a közelítés-távolítás lehetőségét (utóbbi kettő A-val, B-vel). A fekete gombbal rúgunk egyet, ez közelharcban is alkalmazható, de inkább a tereptárgyak szétamortizálására szolgál (ököl ikon), illetve az utak megnyitására. A fehér gomb a feladatainkat mutatja meg, a Start pedig egy menübe vezet, ahol állást tölthetünk be, menthetünk, vagy kiléphetünk a játékból. A bal analóg kart lenyomva leguggolunk, a jobb kart lenyomva aktiválhatjuk a kapcsolókat, vehetjük fel a különböző tárgyakat, olvashatunk leveleket (kéz ikon). Az iránynyilakkal a használati tárgyak között válogathatunk (jobbra/balra nyíl), vagy fel is használhatjuk őket (felfelé nyíl). Nos...ennyi lenne a kezelés.

AKCIÓ A KÖBÖN

Az események folyamatosan peregnek, váltják egymást, egy percre sem fogunk unatkozni. Szerencsére a feladatok és a helyszínek elég változatosak ahhoz, hogy ha leültünk a játék elé, akkor nem nagyon tudunk majd felállni mellőle. Mint említettem, Afrikában kezdünk. Itt ismerkedünk a programmal, a lehetőségeinkkel, a játékmenettel. Ez még „csak" egy „szimpla" megyünk-lövünk pálya, de ahogy haladunk előre, úgy fognak változni a küldetések is. Az erdőben hangtalanoknak kell lennünk, úgy kell észrevétlenül gyilkolni, hogy ne vegyenek minket észre, mert a riasztó megszólalása a befejezés is egyben (természetesen nem vidám véggel). Amúgy szinte végigmehetünk úgy, hogy a lopakodást, a csendben, hátulról támadást vesszük fő lehetőségnek. Értékelni ugyan nem fogja senki, de úgy izgalmasabb. Azután bejutunk a város romjai közé. Itt már nem kell csendben lenni, de lassabban kell haladnunk, mivel minden egyes ablak mögött, minden egyes tetőn lapulhat egy mesterlövész, vagy egy gépágyús, aki pillanatok alatt leszed, amennyiben nem figyelünk eléggé. Adrenalin szintünk az egekben.











Minden lelőtt ellenfél után mentünk, mert nem tudhatjuk, hogy a következő pillanatban honnan kapunk egy halálos fejlövést. Vagy van olyan is, hogy NEM TUDUNK csendben lopakodni, mert egy fogoly életét kell megmenteni, rögtön utána pedig kapjuk a hívást, miszerint a tankunk veszélyben van. Rohanunk, szétlövünk mindenkit, aki elénk kerül. Látszik, a fejlesztők nem az agyatlan rombolást tartották fő célnak, hanem a változatos játékélményt. Időnként a fejünket kell használnunk, hogy hogyan haladhatunk tovább. Ez nem csak a „keresd a kapcsolót, húzd meg, hol a következő kar" szisztéma szerint működik. Sokszor tényleg MINDENT meg kell vizsgálni. Lehet, hogy egy tar-

tály kirobbantásával (amit alig veszünk észre) nyílik meg a továbbvezető út. Jó, hogy ennyire odafigyeltek erre a témára, mert így nem csak egy egyszerű gyilkolós programot kaptunk, hanem egy nagyon komoly, felnőttes, akció alapú játékot.

Egyébként is...nagyon fontos a keresgélés. A pályákon ugyanis mindenfelé elszórt rejtett helyek, kincsek várják a felfedezésüket, amikért nem kapunk hatalmas elismerést, de például, ha rálelünk mindenre, akkor előfordulhat, hogy feltöltik az energiánkat, pajzsunkat. Ez pedig nem mindegy, főleg a későbbi küldetésekben, ahol már ténylegesen élet-halál harc alakul ki minden egyes sarkon. Szóval figyeljünk oda! Jó, ha szétverünk mindent, amit lehet (zászló, szék, plakát, hordó, falrész), mert ki tudja, hogy mi lapul mögötte. Elakadni lehet, de csak akkor, ha nem vagyunk elég figyelmesek. Ha nincs továbbvezető út, akkor vagy egy kapcsoló van a közelben, vagy a falat kell nagyon precízen átnézni, vagy csak egyszerűen figyelmetlenek voltunk. A város egyik épületének környékén egy órát szenvedtem, mert nem vettem észre, hogy az egyik emeleten, a sarok mögött ajtó van. Szétrobbant a padló, és én nem tartottam lehetségesnek, hogy mögötte van valami. Figyeljünk oda!

FEGYVEREK

Az RtCW mellett szól a rengeteg korhű fegyver használata, pontos modellezése. Állítólag a konzolos verziókban van ezek között pár új is, de ezt nem tudnám biztosan megmondani, mert a PC változattal nem nagyon játszottam. Az elején még csak egy késünk lesz, de hamarosan szert teszünk egy Luger pisztolyra is, ami a németek hírhedt fegyvere volt. A későbbiekben aztán összefuthatunk még megannyi csodás eszközzel. Van itt Colt, MP40, Mauser, hogy csak az alapokat említsem. Utóbbi rendkívül hatásos és halálos, ha egy távcső is van rajta. Nagyon pontos...mindenképpen ajánlott a használata. Természetesen nem hiányozhat a klasszikus páncélököl sem, amit idővel az ellenséges katonák is előszeretettel fognak használni...„nagy örömünkre”. Található még a repertoárban kézigránát, dinamit, lángszóró (igen durva, szinte már fájdalmas), vagy a forgótáras Venom. Találkozhatunk fiktív gyilkoló eszközzel is, de ez valamennyire szükségszerű volt a később jelentkező, fantáziaszült teremtmények, események mellé. A halálosztó találmányok mindegyike jól használható, kidolgozásuk nagyon precíz, még a hangjaikra is nagyon odafigyeltek. Lőszert szinte mindenhol találhatunk, ezért hiányukban nagyon nem lesz részünk (nálam nagyon ritkán fordult elő ilyen helyzet, pedig nem takarékoskodtam túlzottan a tölténnyel, ha nácik kerültek a szemem elé...;)

ELLENFELEK, MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

Van itt minden, kérem...átlagos katonától a totálbrutál génkezelt szörnyig. Az elején még csak az átlag németek, vagy a köpenyes őslakók kerülnek szembe velünk, vagy esetleg...nagyritkán a tisztek. Ahogy lejutunk az ásatási területekre, már megjelennek az első élőhalottak is, akik teljesen más módszert igényelnek (elpusztításban), mint korábbi barátaink. Van köztük „normál” zombi, ami vagy csak jön bután, vagy még szellemkoponyákat is küldözget nekünk ajándékba (grátisz, bár én nem tartok igényt rájuk). Ez utóbbiak elől úgy lehet megmenekülni, ha mondjuk beállunk egy oszlop mögé, vagy nemes egyszerűséggel kinyírjuk a koponyákat küldözgető dögöt. Aztán jönnek a pajzsos, baltás rohadékok, amik folyamatosan a páncél mögé bújnak, így visszapattintva belénk a nekik szánt golyókat. Mókás társaság. Talán legrosszabb mind közül a démoni behemót, ami első igazi főellenségként is tiszteletét teszi a templom előtt. Körbeveszik a hagyományos élőholtak, ráadásul koponyák helyett lelkeket eresztget magából, amiket nehezebb elkerülni. Ezek nem csak sebeznek, de átmeneti látászavarokat is produkálnak. Rendben. Ha már az átlagot verő lényekről van szó, akkor kitérnék a gépesített drágaságokra is. Legelőször valami kutyaféleséggel futhatunk össze, aminek a hátán egy gépágyú van rögzítve. Messziről azzal soroz minket, közelről meg csak szimplán nekünk ugrik. Aranyos. Később jönnek a majomra emlékeztető lábnélküli ocsmányságok, amik ide-oda ugrálnak, áramoznak. Természetesen ezzel nincs vége a tortúrának, mivel van még kolosszus harcosuk is a németeknek, ami már-már felér egy keményebb kínzással is.

Nos...visszatérve a hagyományos uniformisba öltöztetett fasisztákra. A közkatonákon, tiszteken kívül lesznek még elit gárdisták, ejtőernyősök, vagy „páncélosok”. Az ernyősök természetesen az égből érkezve próbálnak minket eltenni láb alól. Az elit gárdisták kemény diók, gépfegyverrel osztanak minket, gyorsan mozognak, összehangoltan támadnak, valamint eszement csinosak. Ha nem tudnám, milyen eszméket szolgálnak, inkább randira hívnám őket lövöldözés helyett, de így azonban maximum bottal piszkálnám mindegyiket...de úgy nagyon ;) Marhára tetszik a fekete bőrszerkójuk, amiben feszítenek. Mindegy, legyen más témánk is a sok freuline kivesézése mellett. A „páncélosok” sisakban, fekete egyenruhában kerülnek néha elénk, többnyire a Venom fegyverrel, vagy lángszóróval. Halálosak, megállíthatatlanok. Kell pár fejlövés, mire kifekszenek. Hasonlók, mint a túlvilági oldalon harcoló mágusok, amik már messziről próbálnak megfélemlíteni minket a Palpatine császártól eltanult rázós trükkel. Sajnos azt elfelejtik, hogy az uralkodó hogyan végezte...

Intelligencia... Szerintem remek. Már ami az emberi oldalt illeti (a gépek, szörnyek csak jönnek, de azt elég hatásosan teszik...). Ha meglátnak, hívják a társaikat, vagy szaladnak a riasztókhoz. Asztalt borítanak fel, hogy az mögött keressenek fedezéket, vagy elbújnak valami egyéb tereptárgy mögé. Előfordul, hogy bekerítéssel próbálkoznak. Ami a legjobban tetszett...figyelnek a zajokra! A kastély egyik folyosóján elég ledönteni egy lovagi páncélt, elbújni a sarokban, és várni a minden ajtó mögül kirohanó németekre, akik a nagy csörömpölésre bújnak elő. Jópofa. Visszatérnék kicsit az élőhalottak, illetve német katonák felosztásra. Először ugye a németekkel találkozunk. Már kezdjük unni őket,













amikor megjelennek a közös ellenségnek is titulálható szörnyek (érdemes hagyni, hogy leöljék egymást). Egy darabig haladunk, azután kezdjük visszasírni a taktikázó emberkatonákat, mivel az élőhalottak félelmet nem ismerve rontanak ránk mindenhonnan, így az eddigi taktika kudarcot vall…kezdünk szabályszerűen FÉLNI! Rettegve lesünk ki a sarkok mögül, összerázkódunk, ha valami hangot hallunk. Visszajutunk a normál pályákra, ahol már emberek vannak. Felsóhajtunk, örülünk. Nemsokára azonban elit katonák esnek nekünk, és ha ez nem lenne elég, akkor még ott vannak a tetőkön, ablakokban lapuló mesterlövészek, gépágyúsok, akik miatt nem tudunk úgy menni, hogy lépésenként ne kapjunk a homlokunk közepébe egy jól megtermett golyót a derék fritzektől. Ekkor eljutunk arra a pontra, hogy a legszívesebben még mindig inkább a sötét katakombákban botorkálnánk élőholtak, csontvázak között. Már nem is emlékszem, hol izgultam jobban, de azt tudom, hogy mindig azt hittem, már nem lehet fokozni a feszültséget…többnyire tévedtem!

MARTIN BELESZÓL!

Annyira, de annyira egyszerű a képlet, mégis, sokan (fejlesztők+kiadók!) képtelenek arra, hogy kiszámítsák a jó végeredményt. II. Világháború? Tuti sikeres sztori. FPS? Bírja az Xbox. Okkultizmus, misztikum? Mindenki rajta van. Kastélyok, katakombák? Legjobb terep. Távcsöves puska, géppisztoly? Ide vele. Végeredmény? Wolfenstein. Egyszerű, mint az egyszeregy :) Énisszertemeztajátékot…

MULTIPLAYER

Amiben még nagyon erős az RtCW, az a többjátékos lehetőség! Már az alap egyjátékos mód is nagyon ütős, de ebben aztán tényleg odatettek a konkurenciáknak. Eleve van link megoldás, amivel több gépet is összeköthetünk. Aztán ott a csak X-es kooperatív játék (egy gépen csak ketten játszhatunk, csak ebben a verzióban), vagy az internetes háború. Kooperatívban szokás szerint a küldetéseket nyomhatjuk le ketten, osztott képernyőn. Ez nagyon jó, de mondjuk, nem árt hozzá egy nagyobb tévé, hogy lássuk is, mi történik a képernyőn. Amúgy van olyan izgalmas, mint egyedül, vagy talán még jobb. A netes, linkelős játékokat sajnos még nem volt alkalmam kipróbálni (hol vagy magyar LIVE?), de a PC-s online lehetőségeket már tapasztaltam, és azok nagyon jók voltak. Mivel érdemi változtatás nincs, megelőlegezhetem a bizalmat annyival, hogy azt mondom, szinte hihetetlen élmény többen játszani a világhálón. Van olyan pálya, ahol partraszálló szövetségesekkel lehetünk, vagy az erődöt védő németekkel. Egyik csapat feladata bejutni (tűzszerésszel kirobbantani a falat), ellopni egy dokumentumot, illetve használni a rádiót, míg a nácike az, hogy ezt megakadályozzuk. Nem lehet elmondani, milyen érzés a parton szaladgálni a tankcsapdák között, miközben a német mesterlövészek, gépágyúsok golyói fütyülnek a füleink mellett. Természetesen lehet használni a fejhallgató-mikrofon szettet is, ami külön emeli a hangulat varázsát. Szóval a játék egyedül, és többen játszva is zseniális. Nem hiszem, hogy bármivel is el lehetne szúrni a netes részt. Kár, hogy egy gépen csak ketten játszhatunk, valamint az, hogy botok nincsenek, így csak kooperatív módban mehetünk, de ne legyünk telhetetlenek, mert már ez is több mint elég egy nagyszerű szórakozáshoz!

MINDEN VÉLEMÉNY EGY IRÁNYBA MUTAT

Ez az irány pedig az, hogy az egyik legjobb FPS került a kezünkbe! A GRAFIKA lenyűgöző. Minden aprólékosan ki van dolgozva, kezdve a karakterektől a helyszínekig, épületekig. A fényhatások gyönyörűek, olyasmik, amiket már láthattunk a Quake (jó motor nem vész el), vagy a Max Payne programokban. A JÁTSZHATÓSÁG szintúgy kiváló. Minden kézre áll, problémánk nem nagyon lesz, egyedül annyit említenénk meg, hogy az automata célzást érdemes kikapcsolni, mivel kézivel könnyebb fejlövéseket produkálni, ami meg ugye jóval halálosabb, mintha mondjuk a lábakra összpontosítanánk…;) Probléma nincs. A SZAVATOSSÁG megint csak tökéletes, hiszen nem csak hosszú, és kellemes kihívással rendelkező játékról van szó, de mindezek tetejében még végtelenre is emelhető az élettartama a többjátékos funkciókkal. Mi van még? ZENE/HANG. A hangok élethűek, kezdve a lövések zajával, egészen a járművekig, vagy a társalgásokig. Egyetlen probléma ezen a téren, hogy a németek többnyire angolul beszélnek, pedig sokkal jobb lett volna egy német hang, angol felirat páros. Ez mondjuk csak az én kis szívfájdalmam, a végeredményen egyáltalán nem változtat. Zenében a már-már kötelező komolyzenei hatású műveket hallgathatjuk, ami persze nem baj…sőt… Én csak örülök neki. Sokszor a helyzethez kapcsolódóan változik a zenei élmény is, ami kifejezetten jó egy ilyen adrenalint növelő program esetében. Azt már mondanom sem kell talán, hogy a szerencsésebbek 5.1-es DD hangzással élvezhetik mindezt. HANGULAT. Na ez az, amiről megint nem lehet rosszat írni. Én, amikor leültem játszani, mindig azt tapasztaltam, hogy egyszerűen nem bírom abbahagyni a dolgot. Magával ragadott. Az átélt jelenetek folyamatosan ott tartottak a képernyő előtt. Amikor már úgy éreztem, hogy nem bírom tovább, be kell fejeznem, mindig történt valami, ami továbbvitt. Például a városi rész a romok között. Egy keskeny lejárón kellett átsétálni a másik utcába, ahol szemben egy gépágyús tüzelt rám folyamatosan, jobbról, a tetőről egy fickó páncélököllel próbált kicsinálni, balról pedig két közkatona akart leteríteni. Mit lehet ilyenkor tenni? Fél órámba, kábé húsz életembe került, mire kitapasztaltam a legjobb megoldást (nem lövöm le, mert azzal megfosztok mindenkit a felfedezés élményétől ;) Fantasztikus! Az elején úgy terveztem, hogy összehasonlítom az RtCW-t a többi FPS programmal, de nem teszem, mert teljesen egyéni, ahogy a HALO, vagy a Turok, vagy a Serious Sam, vagy a Ghost Recon is az. Próbáljuk meg elképzelni, hogy mi lenne, ha összekevernénk a Resident Evil-t, a Medal Of Honorral. Ezt minőségben emeljük meg egy kicsit (itt nyoma sincs a MOH-ban tapasztalt kliséknek, vagy a Resi hatásvadász kellékeinek – amik csak az első két részből hiányoztak valamennyire), így megkapjuk a Wolfenstein új részét. Majdnem tökéletes megvalósítás, iszonyatos hangulat, remek játékmenet.

Két hibát tudok megemlíteni. Az egyik a már említett nevetséges kötözködés a német párbeszédekkel, a másik pedig az, hogy fordulásnál nem tökéletes a képfrissítés. Mindkét kritika lényegtelen, ha a nagy egészet nézzük. Az RtCW kötelező darab, ismét megemlítem, hogy majdnem tökéletes. Egy dolog miatt nem kapja meg a tízpontos értékelést: a HALO is csak 9.5-öt kapott ;) Ennyi… Szaladjatok, vegyétek meg! :) IMÁDOM EZT A JÁTÉKOT! ;)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR

ID SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos (1 gépen)
1 mentés 8 blokk
x-box live

✔ majdnem tökéletes fps minden szempontból...olvasd el a cikket
✕ a halo is ennyit kapott

9.5 pont



Disney Sports Skateboarding

Néhány számmal ezelőtt (márciusban) mutattuk be nektek a Konami és a Disney új közös sportsorozatának első oszlopos tagját, a Disney Magickal Sports Football-t, aminek bevezetőjében már riogattalak titeket a jövőben megjelenő Disney sportjátékokkal, és tessék... Alig telt el néhány hónap (nekem éveknek tűntek, olyan sűrű volt az utóbbi időszak, és akkor még nem is beszéltem a…), és már itt is az útjára indított széria következő tagja, amiben Mickey Egér és kis baráti köre a sutba vágta a futballmezt és a stopliscipőket egy jó kis utcai gördeszkázás miatt. A játék a memóriakártya bedetektálása és a leginkább érthető angol nyelv kiválasztása után ugyanazt az introt kezdi el játszani, mint az előző Disney Sports játék elején, egy pillanatra meg is ijedtem, hogy rossz mini-diszk került a dobozba, ami egyébként a vadiúj fóliás csomagolásban került ki a nagykerből a Konzol szerkesztőségébe. De aztán, amikor elindultak a bevezető TV-s, műholdas kapcsolásos utáni képek, megnyugodhattam – ez bizony egy gördeszkás program lesz.



MICKEY „HAWK" ÉS TÁRSAI
KÜLÖNÖSEBB CÉL NÉLKÜL



A történet teljes hiányában csak arra tudok gondolni, hogy a klasszikus Disney rajzfilmszereplők valószínűleg kedvet kaptak egy kis utcai streetelésre, és ollie-zásra, ezért pattantak a négykerekű deszkák hátlapjára, aki tehát valami veretős-velős „gördeszkámmal-mentem-meg-a-világot-a-gonosztól" játékra számított, az most csalódni fog. Sztori az nuku, és játékmódokból is csak az ehhez hasonló extrém gördeszkás sportjátékokban megszokott alapokat találjuk. Rögtön az első a Challenge Mode, amit a játék gépkönyvében még Trial Mode-nak hívnak. Ha már rászántuk magunkat a játék megvásárlásával (vagy épp ajándékba kaptuk azt), itt lesz a legtöbb dolgunk, ha nem akarjuk csalással megnyitni a még zárolt szinteket. Hasonlóan mondjuk a Tony Hawkhoz (hogy a kategórián belül egy alapműhöz hasonlítsam a játékot), a Disney Skateboradingben is minden pályán különböző feladatokat kell teljesítenünk a továbblépéshez. Előtte azonban még ki kell választani egyet a hat szereplő közül (Mickey, Minnie, Donald, Goofy, a dagadt Pete és Max a választék), majd nekiállhatunk variálni a deszkánk festésével, és ruházatunk cserélgetésével, ami mondjuk a játék elején nem túl bonyolult, lévén, hogy 1, azaz egy darab áll mindezekből rendelkezésünkre (jó, a kerék színét azért megváltoztathatjuk). A Konaminál nem vették a fáradtságot, hogy minden helyszínhez különböző feladatokat találjanak ki, ezért az összes pályán ugyanazokat a dolgokat kell teljesítenünk, ezek a következők: el kell érnünk egy alacsonyabb és egy magasabb trükk-pontszámot, végre kell hajtanunk bizonyos számú kombót, fel kell szednünk a pályán az összes kristályt, és legvégül szét kell törnünk a szinten található tíz lerombolásra váró objektumot.

Ahogy haladunk előre a játékban ezek a limitek persze egyre magasabbak, kombóból például az utolsó pályán már csak a tizenhatos a nyerő, ami azért gáz, mert nekem ötös volt a legnagyobb, amit perecelés nélkül tudtam kivitelezni. A pályák persze időre mennek, és ahhoz, hogy sikeresen be tudjuk fejezni azokat, még meg kell keresnünk az öt ellenőrzési pont ikont, majd a szint végét jelző Miki Egér fejet is.

Ha két szóban kellene összefoglalnom a játékot alkotott véleményemet, azt mondanám, hogy baromi nehéz! Kicsit gáz, az egyébként könnyen megszokható, sablonos irányítás (csak trükközni nehéz, de annak megtanulására ott a gyakorlópálya, amit mindenkinek melegen ajánlok, és a command list, ahol minden részletesen taglalva van), viszont a pályák felépítése olyan bonyolult, hogy szerintem még a késztők sem tudnák összeszedni az összes gyémántot. Hiába van térképed, amin kis színes pöttyökkel vannak jelölve a fontosabb objektumok, és hiába lehet megállva körbenézelődni (C-analóg kar), és hiába szúrod ki a célt, ha annak megközelítéséhez nyolc pályarésszel előrébbről kell elindulni, majd át kell ugratni három erkélyen, négy napernyő-ponyván, utána csúszni kell fél kilométert a háztető felett kifeszített elektromos kábeleken, majd a rossz kameranézet miatt találomra, véletlenszerűen kell leugrani róla, és esés közben imádkozni, hogy a kerítés túloldalára érkezz. Komolyan mondom, voltak olyan lerombolnivaló cuccok, amikhez csak azután találtam fel, hogy jó csomó időt eltöltöttem a szabad deszkázás módban (és volt olyan is, amihez úgy sem). Vannak olyan pályarészek, ahol deszka nélkül is nehéz lenne feljutni! Ebből könnyen leszűrhető, hogy annak a célkorosztálynak, akit elvileg meg kellene céloznia a játéknak (a fiatalabbak ugyebár), nem hogy nehéz lesz, hanem egyszerűen teljesíthetetlen, pedig a feladatokat nem kell egyszerre lenyomni, ha valamit már megcsináltunk, és beugratunk a Miki Egér fejbe, a gép a következő próbálkozásunknál azt már megjegyzi. A szereplőkhöz hasonlóan pályaszerkesztést sem vitték túlzásba a készítők, hét helyszín van (tengerparti, vidámparkos, San Francisco-nak álcázott stb.), plusz a gyakorlópálya, és egyik sem tartozik a kiemelkedően látványos kategóriában. Minden elnagyolt, de legalább szép színes, ami egy kicsiknek készült játéknál abszolút érthető. A Challenge Mode-on kívül van még a már említett gyakorlás, szabad deszkázás, sima trükkverseny, és egy időre menő csekkpontos száguldozás is. Hasonlóan az előző Disney Sports játékhoz, most is rengeteg begyűjthető deszka van elrejtve a pályákon (kékkel vannak jelölve a térképen), és ahogy haladunk előre, úgy bővül majd a kis virtuális gardróbunkban a ruhatárunk, és a képgalériánk is. A Disney Sports Skateboarding nem hogy semmi újat nem képes felmutatni, de még a műfaj alsó kategóriáját is súrolgatja a megszokottnál jóval bonyolultabb pályafelépítésével, és a minden hajtóerőt nélkülöző unalomba fulladó kristálykeresgélős (majd hat emelet magasból egy vékony fémgerendáról a mélybehullásos) feladataival. Semmi plusz nincs ebben a játékban, ami miatt érdemes lenne érte pénzt kiadni, ne is tegyétek ezt.







Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

...és akkor most jó dühösen mondhatnám, hogy olvassátok el, amit az Evo Snowboardinghoz „beszóltam" itt a másik oldalon, de nem teszem. Mert ez a game ha lehet még silányabb, mint az. Néha úgy érzem, a Konami Dr. Jekyll-Mr. Hyde szindrómában szenved: az iszonyat király játékaikat minden esetben „egyensúlyozzák" valami minőségtelen szeméttel. Disney? Miki Egér? Gyerekjáték? Rendben. Csúnya? Nehéz? Játszhatatlan? Nincs rendben. Ébresztő, Konami!

DISNEY SPORTS SKATEBOARDING

KONAMI / DISNEY

MÁS VERZIÓ: GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
7 blokk

✔ Miki Egér
✕ nehéz és unalmas

3 pont

EVOLUTION SNOWBOARDING

A SNOWBOARD EVOLÚCIÓJA

„Tegyük extrémebbé az extrémet!” – hangozhatott el valaki szájából a Konaminál, amikor saját fejlesztésű snowboardos játék magalkotásába fogtak. A szavakat aztán tett is követhette, így jöhetett létre az a félig verekedős, félig snowboardozós hibrid game, ami már elég rozsdás darab, hiszen Playstation 2-ön már jócskán a lefutott kategóriába tartozik, és Evolution Snowboarding nevet kapta. Talán éppen ezért mi a mostanában megjelent Gamecube verziót tesszük a górcső alá, hogy aztán jól bevizsgáljuk, vajon sikerült-e maradandót alkotniuk a Konamiéknak, vagy megint csak valami Disney Skateboarding-féle állatság lett a dologból. Ha teljes képet akarunk kapni a játékról, annyit érdemes még elöljáróban tudni róla, hogy Playstation 2-ön már megjelent egy testvérjátéka is: az Evolution Skateboarding, ami stílusban teljesen hasonlít a bratyóra, viszont abban gördeszkázva kell felaprítani a rosszfiúkat. Valahol itt van mindkét játék PS2-es verziója, de egyszerűen túl fáradt vagyok ahhoz, hogy megkeressem azokat, és összehasonlítsam a GC verzióval.







A JÖVŐBEN JÁRUNK-KELÜNK, SNOWBOARDOZGATUNK

Méghozzá nem is olyan távoli jövőben, mert a játékhoz kapott kis ismertető füzetecskében a 20XX év szerepel, tehát az időpont még ez az évszázad. Ahogy az lenni szokott minden játékban, a dolgok rosszra fordultak, és a Föld egyik napról a másikra szépen eljegesedett (biztos feltaláltak egy olyan spray gázt, amitől MEGVASTAGODOTT az ózonréteg :) hatalmas gazdasági és társadalmi káoszt okozva ezáltal, amit a csúnya, rossz (stb.) emberek gyorsan a saját maguk javára is fordítottak, és bandákba tömörülve átvették az irányítást a maradék civilizáció felett! Ezután az ütős sztori után, mi más fordulat jöhetne, mint hogy nekünk egymagunknak kell megmentenünk a teljes emberiséget, leszámolva a vad csúnya rossz bandita bácsik hordáival. A játék rögtön egy menekülős pályával indít, és amíg azon át nem vergődtük magunkat, bizony a gép nem enged be minket a főmenübe, ahol pedig rengeteg lehetőség várja az egyszeri játékost. Például elkezdheti a küldetéseket a MISSION pont alatt, ahol kezdetben még csak egy világ (pálya) árválkodik, de sec-perc alatt további hét szint is megnyitható hozzá. A játék teljesen küldetés alapú snowboard (ez elég furán hangzik), itt nem kell versenyezni, vagy félcsövekben trükközgetni, esetleg hájper ugrásokat bemutatni a nagyérdeműnek, egyszerűen csak végre kell hajtani, amit a gép kiír a töltésképernyőn. Ezek igen egyszerű dolgok: például haladjunk át az ellenőrzési pontokon és ne fussunk ki az idő limitből. Vagy: öljünk meg X mennyiség ellenfelet még a célvonal előtt. Esetleg: szedjünk össze Y darab tárgyat, Z mennyiségű pontot.

Minden pályán 9 egyre nehezedő küldetés áll előttünk, amik közben-után bevállalhatjuk a tizedik missziót is, mi az adott combos kis főellenség leverésében merül ki. Amennyiben sikeresen teljesítettük eme küldetést, abban a jutalomban részesülünk, hogy megnyílik a következő világ. A cselekményszál vezetéséhez hozzátartozik, hogy mindig két világ megnyitása közül választhatunk, és a pályák között kis szóbuborékos állóképszerű átvezetés nézhetünk végig. A választott figuránkat elég egyszerű irányítani, jobbra-balra kell csak húzogatnunk az analógot, néha Y-t nyomni, ha oldalt akarunk váltani, az ellenfelet gyepálni pedig a B (rúgás), és az X (ütés) gombbal lehet. Van még néhány speciális gombunk is, mint például a Z, amit ha nyomva tartunk, alul töltődni fog a boost csíkunk, és amikor elengedjük azt, megléphetünk az események sűrűjéből. Hatásos fegyver még amikor trükközünk, és mindenfélét szaltózunk meg olliezunk, mivel a deszkánknak, mi egyébként nem csak a havon csúszik kitűnően, van egy olyan speciális képesség is, hogy képes maga körül egyfajta elektromos kisüléseket gerjeszteni, ami néha bizony igen jól jön majd. Ami még említésre érdemes, az az Y gomb másik funkciója, ezzel lehet ugyanis csúsztatni a deszkát, különféle tereptárgyakon, csöveken. Az ellenfeleket nem csak puszta kézzel-lábbal lehet halálra verni, de elszórtan fegyvereket is vehetünk fel, mint például baseballütő, nagykalapács, lánc, szöges buzogány, vagy szamuráj kard a japános pályán. Minden egyes világ egy irdatlan nagy szerteágazó pályából áll, bár legtöbb alkalommal csak egy-egy szakaszán folyik az üsd vágd, akkor is ha apád. Sajnos a játékon nagyon meglátszik, hogy PS2-ről lett átkonvertálva optimalizálás nélkül, mivel grafikailag épp hogy eléri a közepes rangsorolást. Az ellenfeleink, a hó vagy a jég effektus mind-mind bénán néznek ki, és sokszor előttünk épül fel a pálya a semmiből. Néha persze összefuthatunk látványos részekkel is, mikor pl. szörnyeteg magasból zuhannunk alá, és a pagoda több emeletének padlóját is áttörve érkezünk meg a földre, de ezek abszolút nem kompenzálják a grafika igénytelenségét. Antialiasing is maximum egyszeres van, de például a nagy fahídon égő tüzek 2D-s S-P-R-I-T-E-ok!

A játék elég kemény, igencsak ki vannak számolva az időhatárok, és az életerőnk sem húzza túl sokáig (bár lehet felvenni csirkecombot is). Tipp: mindig rá kell jönni, melyek a legoptimálisabb elágazások! Minden teljesítményünkért ponthegyek járnak, amit aztán később rákölthetünk a deszkánkra és az emberünk tulajdonságaira, így fejlesztve azt. A játékot szinte az összes ruházati cég szponzorálta, ezáltal megszámlálhatatlanul sok dzseki, gatya, cipő, deszka behozható, amiket fel is adhatunk az embereinkre. A nevét adta több neves snowboardos lurkó is, akiket szintén be lehet hozni, és egy elképesztő (!) emberválasztó képernyőn ki is választhatjuk (ha tehetitek ezt mindenképp nézzétek meg, mert fenomenális!). Azt még leírom, hogy lehet ketten is játszani, és akkor azt hiszem mindet leírtam vele kapcsolatban, amit érdemes tudni róla. Ja nem, mert egy dolgot direkt a végére hagytam, méghozzá a játék zenei hátterének ismertetését. A játék teljes zenei anyagát, azaz a „deszka alá valót” a Roadrunner kiadó gondozásában megjelent nevetségesen primitív ratyimetál bandák (Slipknot, Murderdolls stb.) számai szolgáltatják, akiknek a videóklipjeik is helyet kaptak a mini diszken. Hányni tudnék tőlük :)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





EVOLUTION SNOWBOARDING

KONAMI

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

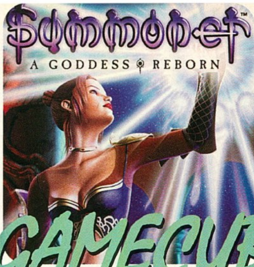
1-2 Játékos
2 blokk

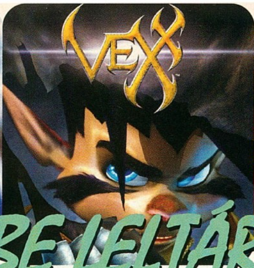
✔ talán az ötlet
✕ a megvalósítás

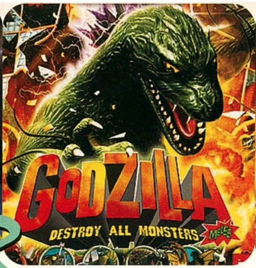
4 pont

MARTIN BELESZÓL!

Ha azt hallom, új snowboardos játék van a piacon, amibe a fejlesztők *a változatosság kedvéért* egy kis bunyót (vagy valami hasonló, oda nem illő állatságot) csempésztek, szinte azonnal megindul nálam a pavlovi reflex, és heveny undor + köpködési inger fog el. Minek, kérdem én, minek? Mert az SSX-et, vagy a Cool Boarders-t nem tudják megütni? Áh, felesleges ezen mérgelődni. „Rendes” gamer ilyen úgysem vesz meg, maximum egy megszállott snowboardos, aki néha játszani is szokott. Nekik is való…









GAMECUBE LELTÁR

SUMMONER: THE GODDESS REBORN

Az, hogy a játék címében sehol sem fedezhető fel a kettes sorszám senkit ne tévesszen meg, ez bizony a Playstation 2-es Summoner 2 Gamecube átirata. (Van itt egy tesztelő féle figura az újságnál, rózsaszín szemüveggel az orrnyergén, aki nagyon odavan a Summoner játékokért, talán jobban is, mint azt a programok valódi értékeik megérdemelnék.) A második részben egy új főszereplőt kapunk a játékhoz, méghozzá nőit: Maiai körül bonyolódik a cselekményszál, akit istennőségének ellenére is kegyetlenül megszívatnak a játék elején, úgyhogy a történet további részében lóthatunk-futhatunk egyik helyszínről a másikra, hogy utolérjük magunkat, miközben a fél világot hentes módjára felaprítjuk az épp aktuális fegyvereinkkel. A játék stílusa fantasy RPG a hentelősebb fajtából, a történet kidolgozottságának ellenére a játék nagy részében csak az állandóan, tömegesen közlekedő ellenfelek leverésén lesz a hangsúly, ami elég unalmas önmagában. Bár a játék a közelébe se ér egy igazi vérprofi japán szerepjátéknak, a legalapvetőbb klasszikus RPG szabályok itt is érvényesek: 1. minél többet harcolunk, annál erősebek leszünk. 2. minél előrébb tartunk a játékban, annál több karaktert csatlakoztathatunk a csapatunkhoz. 3. ahogy haladuk előre a játékban, úgy lesznek egyre erőseb cuccaink és varázslataink, meg a fegyvereink. Amit még megemlítenék, hogy a csajszinak van egy olyan különleges képessége (kövek is kellenek ám hozzá), amivel más summonált, azaz megidézett lényekké tud átváltozni. Számomra az egész játék elég unalmasnak tűnt, és grafikailag is csak középmezőnyben kaphat helyet – legalábbis a GC kínálatban. A kezdeti egyszerűsége után némi javulás fedezető fel a látványvilágban, de ez nem érhet a kilenc pont közelébe. Mondjuk egy Dibalo őrült el lesz vele jó darabig. A „Summoner fanatikus Dzson” írt már a játékról az 54. számban.





MÁS VERZIÓ: PS2

6.5 pont

VEXX

A Vexx sem mondható igazán Gamcube exkluzivitást élvező játéknak, mivel már van belőle Playstation 2 és ha jól tudom Xbox változat is. Ez általában már önmagában sem jelent jót, mivel ezek a játékok általában először PS2-re készülnek el, majd onnan portolják át őket a másik két konkurens gépre, anélkül hogy valami lényeges dolgot is változtatnának a kódoláson. A Vexx egyébként egy platformjáték, amiben gyűjtögetni kell, meg verekedni, és természetesen a pályaakadályokat is meg kell oldani a rendelkezésünkre álló különféle mozgásokkal. Vexx nagyon sok mindenre nem képes, de azért alapvetően rendelkezik egy átlagos mozgáskultúrával, azaz tud csapkodni a Rozsomákéhoz hasonló fémkarmaival, képes kisebb és nagyobb ugrásra, felkapaszkodik az erre alkalmas falakra és még vízben landoláskor sem purcan meg rögtön, csak ha már elfogyott a levegője. A világ, ahol játszódik sajnos nem nagyon nyerte meg a tetszésemet, rögtön el is nyomtam az introt, és hasonlóképpen vélekedem a játékmenetről is. A továbbjutáshoz általában kis fénylő tárgyakat kell gyűjtögetnünk, amik aztán összeállnak nagyobb fénylő tárgyakká, ha meg van belőlük száz darab. Ilyen nagyobb fénylő tárgyakat (Shadowraith Heartsokat) aztán szerezhetünk még mini-játékokban is, amik arra szolgálnak, hogy a játékmenet monotonitását színesítsék. Egyébként a játék szépen néz ki, messzire ellátni, ami pl. a Playstation 2 esetében ritka dolog, mi azonban ne felejtsük el, hogy ugyanezt megtapasztalhattuk már mondjuk a Banjo Kazooie-ban is. Szóval a Vexx egy platformjáték, ami kellemes darab PS2-őn, de ha mondjuk a Mario után rakod be a Gamecube-odba, ugyanazzal a lendülettel is fogod kivenni.

Az 59. számban már olvashattatok róla.





MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

6 pont

GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE

A Godzilla egy elég friss játék az e havi leltárban, épp a múlt havi számban tesztelte a Bojti az X-es verziót. Ő persze nagyon odavolt a játéktól meg a témaválasztástól is, én épp ellenkezőleg vélekedek a programról. Az egész Godzilla „univerzumot” egy gyökérségnek tartom, az összes film egy állatság, ez hatványozottan igaz a régiekre, amik még igénytelenül is néznek ki. A tartalmukról nem is kell szólnom, mivel minősíti azt a belőlük legyártott játék, amiben hasonlóan a filmekhez a romboláson és a rivális idétlen szörnyek leverésén van a hangsúly, különböző játékmód félékben. Van itt mindenféle szerzet a háromfejű sárkánytól elkezdve a bogár- és a sündisznóemberen keresztül, többféle kiadású Godzillán át a Mecha-Godzilláig bezárólag. Mondjuk ebben az egy mondatban majdnem az összes szereplőt felsoroltam, mivel a játékban nyolc irányítható karakter a létszám. Velük kell egymást összeverni különböző nagyvárosok papírból hajtogatott és összeragasztott mini makettjei között. A játék legnagyobb hibája az unalomba fulladó játékmeneten kívül, az hogy rém ronda. Az persze mellékes hogy a helyszínek elnagyoltak, a kartondobozokra hasonlító házak lerombolásuk után minimális füsteffektus mellet, némi törmelék hátrahagyása után belesüllyednek a földbe, de még a karakterek sincsenek a Gamecube tudásához mérten kialakítva. Velősen fogalmazva: csúnya, buta, és unalmas. Túl kell ezen lépni, és inkább a Smash Melee-t elővenni, ha egy kis négyes csihi-puhira vágyik az ember. A Godzilla filmek kapcsán viszont eszembe jutott valami. Kb. 8 éves lehettem, amikor videón láttam egy japcsi filmet, amiben az egyik ürge egy furi kézmozdulat után egy szupererős piros páncélban találta magát és abban irtotta a szörnyeket. Ha valaki tuja, hogy mi volt az, és hol lehetne beszerezni (mondjuk a netről) a dobjon már egy mail-t, please.





MÁS VERZIÓ: X

4 pont

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

A BG nem épp egy mai játék, jó másfél éves PS2-es múltra tekint már vissza, és közben megjött már az X-es változat is belőle. Vagy véletlenül keveredett csak ide a Leltárba, vagy csak most készültek el a Gamecube verzióval. Egyéb iránt a Dzson írt róla még a 46. számban, és meglepődve tapasztaltam, hogy a figura fanyalog, miszerint a BGDA nem RPG! Pedig dehogyis nem az, méghozzá jó kis hentelős hack'n slash fantasy a cucc! (Mond neked Dzson valamit az, hogy Diablo? Mert a Baldur's Gate egy Diablo kópia, méghozzá a legigényesebb fajtából.) A játékmenetre különösen nem kell kitérnünk, irányítunk egyet a három választható szereplő közül, felveszzük vele az adott küldetéseinket, aztán lemegyünk mészárolni a dungeonökbe, hogy a végén megtaláljuk akit/amit kerestünk. A játékmenet szóval tiszta Diablo, ami viszont durva jó, az a grafikai kivitelezése a játéknak. Igaz, hogy az emberünket csak döntött izometrikus nézetből látjuk, de kevés ennyire atmoszférikus alkotással találkozhattak a hack'n slash RPG kedvelői. Minden helyszín részletesen, a végletekig ki van dolgozva, öröm a szemnek a TV-re nézni! Néhány pályarész olyan életszerű, hogy szinte kiesnek a képernyőről a berendezési tárgyak. Hasonlóan jól megmunkáltak a karakterek és az ellenfeleink is, erről rögtön meggyőznek minket a játék elején a csapos kislány gömbölyded idomai. Egy szó, mint száz, ha szeretted a Diablo játékokat, ezt se hagyd ki, mivel, ezzel a játékkal is hasonlóan jól el fogsz szórakozni, köszönhetően a rengeteg küldetésnek, a számtalan megszerezhető felszerelési tárgynak és varázslatnak, valamint a gyönyörű grafikának. A legvégén álljon még az: hogy a játék a Dungeons & Dragons 3rd Edition szabályrendszerét használja.

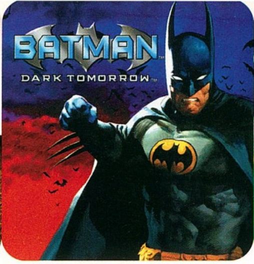


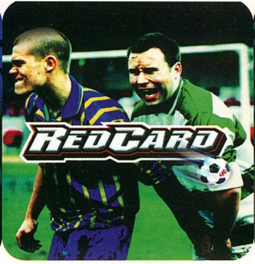


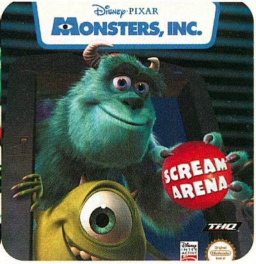
MÁS VERZIÓ: PS2, X

8 pont









DAKAR 2

Idén végre sikerült magyar versenyzőnek is teljesítenie a Párizs-Dakar rallyt, pedig minden összefoglaló előtt térden állva imádkoztam, hogy a kedvenc erőitaltól duzzadó F1-es kommentátorom ugyan hajtson már rá egy homok alá rejtett taposóaknára. Szerencsére a fickó nincs benne a Dakar 2 elnevezésű hivatalos PD játékban, ami egyfelől nekem pozitívum, másfelől viszont itt rögtön leszűrhetjük, hogy a játéknak sok köze nem lesz a valósághoz. A game igazából nem is Dakar rally, inkább csak egy közepesnél kicsit rosszabb kivitelezésű rally játék, amit a híres verseny nevének felhasználásával próbálnak meg értékesíteni – ha van Isten kevés sikerrel. A játék egyetlen kuriózuma, hogy a sima mezei dakaros autókon kívül (nevetséges a választék) mehetünk kamionokkal és motorokkal is, amik közül az utóbbi kategóriát alapból el lehet felejteni, mert siralmas a megvalósításuk. Nyomoronc versenyzőink teljesen egyenes derékkal és háttal ülnek a mocin, mint a kisiskolások, csak a kezüket nem teszik össze. Van többféle versenymód, viszont ha valaki azért venné meg a játékot, hogy a TV-ben látottakat megpróbálja leutánozni szintén a TV-jén, akkor elrettenteném, mivel a játéknak valójában köze sincs a Dakarhoz, főleg nem az ideihez. A dolog ott kezdődik, hogy a virtuális térkép szerint a versenysorozat végállomása valóban Dakar, ami ugye már alapban nem helytálló, de hogy ezt olyan pályákon fogjuk elérni, amik önmagukba kapcsolódnak vissza (azaz egyfajta amorf körpályákon, mint például a GT3-ban), azt soha nem gondoltam volna. Nevetséges és felháborító, ez nem Dakar! Az élethűséghez csak annyit, hogy nincsenek valódi versenyzők, vagy csapatok, csak néhány szponzorált autómárka, és el lehet felejteni az egész napos vezetési élményt, mivel a pályákon három kört menve sem fogsz tíz perc fölötti időeredményt elérni. Szánalmas, a Dzson mégis felpontozta a PS2-es verziót a 60. számban





MÁS VERZIÓ: PS2, X

4 pont

BATMAN DARK TOMORROW

A Batman képregény füzetek végig kisérték gyermekkoromat, de ahogy Bojti is írta az előző számban az X-es portról, a Batman játékok valahogy képtelenek voltak hozni azt a színvonalat, amit a képregények után elvárna az ember. (Ja, és hadd javítsalak ki Bojti: Batman nem szeretett városkáját, Gothamet védi, hanem a bűnt üldözi. És mivel tősgyökeres gothami, evidens, hogy épp ott veri össze a rosszarcúakat.) Ahhoz, hogy megállapítsuk, a Dark Tomorrow is leveri-e majd a lécet, be sem kell tennünk a játékot, elég, ha a dobozára nézünk: Kemco fejlesztés! Ugyan már, mit akarhat egy japán cég a Batmantől – természetesen kihasználva a főhős nevét: eladásokat. Ez meg is látszik a játékon. Az introt rögtön lenyomtam, mivel már az első mondatából tudtam, hogy ki lesz a végső főellenség, úgyhogy hirtelen Gotham város utcáin találtam magam, pontosabban egy utcáján, ahol néhány piti kis késelő támadt rám. A kis bugrisokat hiába vertem le, állandóan feléledtek, de aztán rájöttem, hogy mivel Bruce úrfi csak a legvégső esetben ver halálra valakit, nem elég az illetőt leküldeni a földre, még meg is kell bilincselni. Az egyébként, hogy sok helyen kell majd használnunk a tipikusan denevérembéres cuccainkat a verekedésen kívül, az egész játékra igaz. A történet egyébként annyira nem rossz és sok ismert szereplő is feltűnik benne. Kár, hogy sem a grafika, sem az irányíthatóság, sem a kamerakezelés nem üti meg azt a szintet, amit az ember elvárna a játéktól. Kár, mert hálás téma, csak egyszer hozzáértő kezekbe kellene, hogy kerüljön.





MÁS VERZIÓ: PS2, X

4 pont

REDCARD FOOTBALL 2003

A FIFA, az ISS, és a Pro Evolution egyeduralkodása mellett a kis cégek stílszerűen labdába sem rúghatnak, ha egy focijáték fejlesztésére adnák a fejüket. Ezért aztán a legtöbben megpróbálják valamivel színesíteni a népszerű sportágat. Ezt az irányvonalat képviseli a Midway féle Redcard Soccer is. Mint az e havi leltárunk több tagja is, ez a foci gém sem mondható újszülöttnek, mivel több, mint egyéves már a Playstation 2-es verzió. A program sajnos annyira középkategóriás, hogy anno még a Playstation 2-es port is csak az egyik leltárba került be, úgyhogy utána sem néztem, melyik számunkban foglalkoztunk vele. A Redcard Soccer azzal próbál meg több-kevesebb sikerrel kitűnni a hasonszőrű játékok közül, hogy a sima labdaterelgetésen kívül akár agyon is rúghatjuk az ellenfeleinket. A játékban ugyanis minden megengedett, ami a valóságban nem! Fejelhetünk (nem a labdát), rúghatunk, üthetünk, gáncsolhatunk, becsúszhatunk (lábra), egyszóval minden szabad, ami nem tiltható. A gép még külön értékeli is a leglátványosabb csonttöréseket, és mátrixosan belassítja a kamerát, hogy jól szemrevételezhessük, amint az ellenfél csapatából több hónapos kényszerpihenőre küldünk valakit. (Kár hogy a nézők nem rohanhatnak be a meccs végén, egy jó kis össznépi verekedésre... Aztán jöhetnének a lovas- és a rohamrendőrök is...) A játékban egyébként benne vagyunk mi is, és nagyjából tudja azokat a dolgokat, amit az ember elvár egy ilyen játéktól (különféle kamu kupák és bajnokságok, rengeteg beállítható paraméter, mint a taktika, a felállás stb.), kár hogy elég kevés csapat szerepel benne. Érdekes megközelítése a témának, bár sokáig nem fog lekötni.

(PS: az analóg karral való lövés viszont fenomenális!)





MÁS VERZIÓ: PS2

6 pont

MONSTER INC. SCREAM ARENA

A Walt Disney rajzfilmekből általában mindig készültek játékátiratok, ugyanez elmondható a Pixar animációs filmekről is (gondoljunk csak a 16bites korszak Toy Story-jára!), akkor miért lennének e szabály alól kivételek a két cég közös gyermekei? A Szörny Rt.-t egy IGEN kellemes alkotásnak tartom, készült is belőle játék, több gépre is, de addig kell ütni a vasat, amíg forró, hátha még egy jófajta feszítővasat is ki lehet belőle hozni :) úgyhogy itt az új Szörny Rt játék, a Scream Arena. A játékkal a konkurens platformokon még nem találkoztam, ami két dolgot jelenthet: 1 – a cucc vadiúj; 2 – már megint lemaradtam. A Scream Arena nem egy megszokott mászkálós játék, mint azt az ilyen esetben elvárná az ember, hanem egy parti-játék. A története a film után játszódik, amikor a szörnyek már nem sikolyokat gyűjtenek, hanem gyermeki kacajokat. Ebben a rohanó világban azonban egyre kevesebb a vidám mosolygós kiegyensúlyozott kisgyermek (az enyém biztos az lesz, majd teszek róla ! :) és a sima grimaszolás már nem hozza a várt eredményt, úgyhogy a cég dolgozói kénytelenek új eszközöket bevetni a siker érdekében! Itt jön a képbe a többször használatos gumilabda, amivel csupa mulatságos dolgot csinálhatunk, és kell is csinálnunk. A játék tehát egy parti-játék, amit akár négyen is játszhatunk a mini-arénákban, amik mind a filmből lettek kiollózva, csak úgy, mint a számtalan behozható karakter. A játékokat, versenyeket mind a labdához lehet kapcsolni, van itt mindenféle kidobós, labdabirtoklás, célba dobás, és még néhány egyéb game. Be lehet hozni rengeteg speciális labdát is, és van GBA link lehetőség is. Grafikailag nem egy nagy durranás, és a mini-játékok is elég egyszerűek, úgyhogy csak nagyon kicsiknek tudom nyugodt szívvel ajánlani a cuccot.





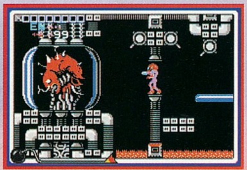
MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, PS

6 pont

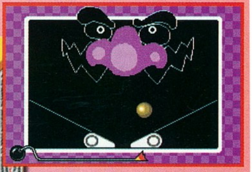
Manapság kevés igazán eredeti, forradalmi játékötlettel lehet találkozni. Ezt bizonyára sokan észrevették, Radeon kolléga sem véletlenül dobta fel az ezzel kapcsolatos nagy kérdést az e havi Csevegő témájaként, mármint, hogy kellenek-e nekünk a különc és extrém játékok, vagy megelégszünk-e a szokványos dolgokkal. Bár a témáról már kifejtettem a véleményem az 576 OnLine fórumban, mivel a cikk tárgyát képező játék is határozottan eredeti, és roppantmód elüt az átlagtól, pár gondolat erejéig újra visszakanyarodok a kérdésre eme írás keretében, és újfent körbejárom azt.

Radeon kérdése nyilvánvalóan költői, hiszen minél több különféle játék van a piacon, minél színesebb a kínálat, annál nagyobb az esély rá, hogy mindenki megtalálja a számára legnyerőbb, szívének legkedvesebb játékot. A többség válasza – gondolom – ebből következően egyértelmű igen, kellenek a különleges, különc, extrém, eredeti, forradalmi, meghökkentő, experimentális és bizarr játékok, sőt hozzáteszem, szükség lenne megbotránkoztató, polgárpukkasztó és erotikus anyagokra is, ezeknek viszont sajnos már a gyermekvédelem szab gátat, annak ellenére is, hogy a játékosok átlagéletkora most 26 év körül jár, és fokozatosan nő. Hogy akkor miért láthatunk nagyon kevés ilyet, ha az igény valószínűleg megvan minderre? A válasz egyértelműen a piac alapvető működésében keresendő. A különlegességek mindig szűkebb rétegnek jönnek be, ha nem így lenne, értelemszerűen a különlegességek válnának mainstream termékekké, és nem lennének többé különlegességek. Ha kevesebb embernek jönnek be, kevesebben is vásárolják meg őket, a kapitalista piac érdeke pedig az, hogy pont olyan termékek kerüljenek forgalomba, amiket a legszélesebb kör vásárol, hiszen így termelődik a nagyobb profit, ezért a kiadók már alapban nem erőltetik túlságosan a sorból kilógó játékokat. A másik ok az, hogy az igazán experimentális, kísérleti különlegességek, amik jobban elütnek az átlagtól játékmenetben is, nincsenek kipróbálva a piac által, ezek esetében még akkor is fennáll a veszélye annak, hogy a kutya sem veszi meg őket, ha a piackutatások és előzetes tesztek folyamán az ötlet ígéretesnek tűnik. Emiatt a kiadók többsége fél a különc játékoktól, mint a tűztől, hiszen dollár tízmilliókat bukhatnak egy-egy mellényúlással. Ez GBA-n még hatványozottabban igaz, itt ugyanis minden egyes kártya előállítása még drágább, mint a CD és DVD nyomás, továbbá a GBA játékokat kevésbé lehet reklámozni. Így ezen a platformon szinte minden olyan játék, ami nem a hagyományos klisékre épül, és nem valami ismert játékszer, mozifilm vagy rajzfilm témát dolgoz fel, eleve halálra van ítélve, rengeteg ígéretes fejlesztést állítanak le a kiadók, amikkel soha nem találkozunk a polcokon. Sajnos ez más gépekre is eléggé jellemző, megkockáztatom, a megjelent játékok számánál jóval több a soha el nem készülő játékok száma, amikről többnyire soha nem is hallunk, pedig bizonyára rengeteg nagy dobás lett volna köztük. A probléma tehát nem az, hogy kevés az innovatív ötlet (épp ellenkezőleg, a játékiparban van egy szólás, mely szerint mindenki és mindenki nagyanyja rendelkezik kétszáz játékötlettel), hanem az, hogy a legtöbb kiadó kerüli a kockázatosabb, alacsonyabb garantált profitot ígérő, különc és eredeti játékokat, emiatt kevés ilyen jelenik meg.















MEGA MICROGAME$! - ÖT MÁSODPERC AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁG

A Nintendo ezúttal bevállalósabb volt, igaz a vállalat belső fejlesztői már számtalanszor bizonyították, hogy kreativitásért nem kell a szomszédba menniük, programozóik és tervezőik az elmúlt több mint húsz esztendőben rengeteg olyan forradalmi, mégis magától értetődő ötletet tettek le az asztalra, ami mára szinte minden második játék alapját képezi. A biztos helyről, bevált emberektől származó vad ötletek pedig nyilván nagyobb valószínűséggel működnek még a csak profitot hajszoló cégvezetők szemében is, így kaphatott zöld utat a GBA-s Wario Ware, Inc.: Mega Microgame$!, amihez hasonló játékkal még életemben nem találkoztam, és ami pár hónappal korábban Made in Wario cím alatt jelent meg Japánban.

Az anyag lényegében nem más, mint egy minijáték gyűjtemény, azonban két dologban is különbözik társaitól: egyrészt minden említésre méltó, hasonló kollekciónál több minijátékot tartalmaz, 225-öt (ezek közül sokat persze nehezebb elnyerni, és van köztük kevés duplikáció is), másrészt ezek mindennél rövidebbek és primitívebbek, ezekhez képest még a Tetris, a Breakout és a Pong is szinte nagy szám. Ebből a tényből következően a készítők a minijátékokat – ahogy az alcímből is látszik – inkább mikrojátékokként emlegetik. Nagy valószínűséggel az ennyire egyszerű játékokat még a nagyobb retro fanatikusok is megunnák pár perc alatt, a készítők azonban ezzel is számoltak, ezért minden játék csak öt másodpercig tart. Emiatt igazán egyedi a Wario Ware, ugyanis ez alatt az idő alatt nem csak az adott mikrojáték feladatát kell megoldanunk, de ki is kell találnunk, hogy mi maga a feladat, és ez a komolyabb kihívás, ami némi intelligenciát és gyors helyzetfelismerést is igényel.

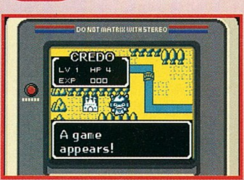






A játék körítése sem piskóta, ami a minijáték gyűjtemények esetében rendszerint elég igénytelen szokott lenni. Itt hosszú, komplett rajzfilmeket kapunk, de nem streamelt mozikat, hanem pixelezett, a gép lehetőségeit is kihasználó animációkat, ezek az apróbb kis történetek engem a Parappa the Rapper körítésére emlékeztetnek valamennyire. Az introban az örök rosszcsont Wario-t láthatjuk, Mario fösvény, mindig pénzéhes ellenlábasát, aki unottan kapcsolgatja a TV-t, mígnem egy GBA játék reklámján megakad a szeme. Azonnal elhatározásra jut, ha a képláda szerint ilyen nagy eladásokat produkálnak a GBA játékok, akkor a játéküzletben nagy pénz van (mint tudjuk, a játékipar át is lépte már az évi tízmilliárd dolláros álomforgalmat), ha pedig valamivel nagy pénzt lehet kaszálni, akkor abból Wario sem maradhat ki. Hősünk rögtön motorra is pattan, és elhúz számítógépet venni, az mondjuk nem derül ki, hogy hogyan vették fel hivatalos GBA fejlesztőnek, mivel a Nintendo már nem fogad újonnan jelentkező cégeket. Elkészül Wario névjegykártyája, felépül az irodaháza, és neki is áll a programozásnak, ám egyedül túlságosan unalmas a fejlesztés, ezért felhívja barátait, hogy szálljanak be ők is a buliba. Így a sportjátékok specialistája, a disco és mobiltelefon bolond Jimmy T., a fagyizóban dolgozó robogós száguldozó Mona, Dribble és Spitz a taxis macska és kutya, testőreink, Kat és Ana (Katana) a két színes hajú japán ninjalány, 9-Volt az idióta sisakos Nintendo megszállott (otaku) DJ kissrác, Dr. Crygor a hashajtókeverő cyborg és Orbulon, a Föld megszállására készülő földön kívüli is elkezd mikrojátékokat gyártani. Ezek után bejön a Windows szerű főképernyő, majd kevés további őrült animáció következik, és hamarosan Wario ghettoblasterének belsejében el is kezdődnek az antihősünk által fabrikált bemelegítő mikrojátékok. Itt csak 12-vel találkozhatunk (bár abból mindig csak 9-et sorsol ki véletlenszerűen a gép, tehát rengeteg újrajátszással tudjuk csak megnyitni a maradékot, ez persze a többi szereplőnél is így működik), 13-adikként egy valamivel nehezebb főnökjáték jön, no persze ettől sem kell parázni. Ha ezekkel végeztünk, következik a kék afrohajú Jimmy T., nála már egy 25 játékot tartalmazó pakk 15 véletlenszerűen kisorsolt játékát plusz a főnökpályát kell teljesítenünk, majd jön a többi ellenfél (mind-mind ugyanilyen pályaleosztással), helyenként választhatunk is, hogy milyen sorrendben verjük meg őket. Jimmy T. még visszatér párszor más-más hajszínnel és már ismert mikrojátékok remixeivel, az utolsó, legkeményebb programozó pedig természetesen Wario maga, aki a fa szerkezet (rossz az, aki rosszra gondol) szerűség tetején trónol.

A mikrojátékok roppant színes képet festenek, van köztük számos darab, ami régi Nintendo játékokra utal, azok grafikáját és hangját használja, és azok öt másodperces kis szeletét adja vissza, ebbe mindenféle játék beletartozik ügyességitől RPG-ig, és a NES, GB, SNES, Virtual Boy és egyéb játékok mellett még Game & Watch cuccok, játéktermi gépek, sőt 70-es években megjelent egy játékot tartalmazó konzolgépek is visszaköszönnek. Az ilyen nosztalgi-









adarabok nagyjából a játékok felét teszik ki, de persze előfordulnak nem hivatalos utalások más cégek játékaira is, továbbá teljesen eredeti őrült ötletek is, ezek természetesen új grafikával és zenével rendelkeznek, és többnyire Wario-s témákban mozognak. E játékok művészi elemei is nagyon változó stílust és minőséget képviselnek, főleg az adott ellenféltől függően, vannak nagyon minimalista, retrós darabok monokróm pálcikaemberekkel és egy csatornás pittyegéssel, vannak rondábban digitalizált fotókat (és fotózott gyurmafigurákat) használó mikrojátékok, vannak igazán igényesen pixelezett darabok, hallhatunk sok csatornás, tökéletesen megkomponált fülbemászó zenéket, sőt az audio kínálat egészen az igen eltalált, teljesen vokálos japán népdalokig és JPopokig terjed. Igazán csak úgy lehet ráérezni a dologra, ha kiemelek és körülírok néhány ilyen mikrojátékot:

■ **Wario Whirled:** Ez jól illusztrálja az egyszerűséget, és ki is használja a GBA rotozoom hardvereffektjét. Egy kisebb-nagyobb körcikk forog körbe gyorsabb-lassabb sebességgel egy lemezjátszón, melyen Wario is látható, jobbról pedig a lemezjátszó tűje lóg be a képbe. Csak egy gombot kell nyomnunk, az A-t, pontosan időzítve, pont akkor, amikor a körcikk a tű elé ér. Ha sikerül, nyertünk, ha nem, vesztettünk egy életet, és természetesen nem hezitálhatunk sokat, öt másodpercen belül kell gombot nyomnunk, ha ebből kifutunk, akkor szintén buktuk a mikrojátékot.

■ **Crazy Cars:** Ebben egy oldalnézetes Wario-t láthatunk, csak ugrani tudunk vele az A gomb segítségével, akárhányszor. Változó időn belül berobog jobbról egy változó magasságú és sebességű furcsa autó (kerekes kolbász, zsemle vagy egyéb), és ezt kell átugranunk sikeresen. Ez is egyszerűsége ellenére változik időnként, előfordul, hogy menet közben



megáll a járgány, így megtéveszt minket, korábban ugrunk, aztán ismét beindul, és ekkor pont rá esünk vissza. Nagyon ritkán van olyan is, hogy a magasban repül, így pont beleugorhatunk, de láttam olyat is, hogy nem ért el Wario-ig, csak beijesztett és vissza kigurult jobbra.

■ **The Maze That Pays:** Ez egy mini Pac-Man klón, Wario-t irányíthatjuk egy nagyon kicsi Pac-Man szerű pályán négy irányba (ha oldalt kimegyünk, be is jövünk a másik oldalon), ellenfelek nincsenek, csak felszedhető pénzérmék, különféle helyeken és mennyiségben. Ezeket kell mind összegyűjtenünk, mielőtt lejár az idő, egyszerű dolog, de ha rossz irányba indulunk el, vagy nem veszünk be egy kanyart, már el is vesztettünk egy életet.

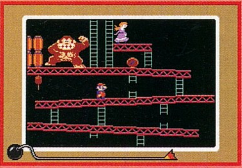
MARTIN BELESZÓL!

Azt, hogy engem érdekel-e a Rez, tudom: nem érdekel. A Vib Ribbon viszont bejövős. Nekem ez, neked az. Azt, hogy a „népnek" (szebben mondva piacnak) kellenek-e a rétegjátékok, pontosan tudom: nem kellenek. Ezekből a programokból nem lehet rendes eladásokat produkálni, és ez talán így is van jól. Itt vannak, beszerezhetők, de nem érdemes túl habos nyálat verni rájuk. Itt a Wario Ware: érdekes, jópofa, de talán pont az a gyengéje, ami az ereje. Sok jó kis game van benne, de túl rövidek. Döntsd el magad, hogy kell-e.

■ **Sparring Wario:** Ez a Wario bemelegítés főnökpályája, így kicsit hosszabb, nem időlimites a dolog. Itt egy bokszzsák lóg egy láncon, mindig a megfelelő időben kell megütnünk, így egyre magasabbra lendül, és miután kipörög, még egyet be kell húznunk neki a másik irányból is. Itt természetesen csak az időzítés számít, ha nem a megfelelő időben ütünk az A-val, akkor bukjuk a pályát.

■ **Baseline Bash:** Ez egy primitív teniszjáték, az alsó pálcikaemberrel vagyunk, a labda mindig ütőre jön, tehát csak az a dolgunk, hogy a megfelelő időben nyomjunk A-t, és ezzel visszaadjuk a labdát. Természetesen ez is gyorsul, van, hogy egyet kell csak visszaadogatni, van, hogy többet.

■ **Gifted Goalie:** Ez egy mini focijáték, pontosabban egy tizenegyest kell kivédenünk a kapussal úgy, hogy a jobbra-balra irányokkal a labda útját





álljuk. Ez is trükkös, a változó sebesség mellet néha nagyon megcsavarja az ellenfél a labdát, előfordul, hogy a bogyó ide-oda cikázik, mint a szél, ami persze nem realisztikus, de ez nem is szimulátor.

■ **Hectic Highway:** Ez amolyan Spy Hunter szerűség, egy egyenes úton száguldunk felfele rengeteg autó, motor, kamion és egyéb járgány között, lőni nem lehet, felülnézetből kell a jobbra és balra gombokkal kerülgetni öt másodpercig a forgalmat, tehát az ütközésmentes túlélés a cél. Természetesen ez a mikrojáték is változik, más-más méretű járgányokat vonultat fel, és gyorsul is.

■ **Space Escape:** Ez egy Scramble klón, egy jobbra scrollozó lövöldözős játékban találjuk magunkat, lőni mondjuk nem tudunk, csak 8 irányba mozogni, alulról és felülről pedig számtalan (változó mennyiségű) lőállás vesz minket tűz alá. Természetesen a lövedékeket kell kerülgetnünk, és túlélnünk az öt másodpercet.

■ **F-Zero:** Értelemszerűen ez egy öt másodperces F-Zero játék, a GBA-s F-Zero motorját használja, változó sebességgel száguldunk a Mode-7 pályán sok (változó számú) ellenfél között a lebegő járgányunkban, itt is jobbra-balra kell kerülgetnünk a többieket, és nem szabad ütköznünk, amíg le nem jár az idő.

■ **The Legend of Zelda:** Ez természetesen a NES-es Zeldát idézi, annak egy képernyőjét kapjuk meg, és a 8 irányba mozgó Linkkel be kell mennünk a mindig máshol levő barlangba, ebben alapban még semmi nem akadályoz meg minket, ám ahogy nehezedik a pálya, egyre több ellenfél forgolódik az utunkban, vagy lövöldöz ránk, így idővel ez sem lesz olyan nevetségesen egyszerű, mint amilyennek elsőre tűnik.

■ **Metroid:** Ez a NES-es Metroid egy főnökharcra, egy szörnyet kell megölnünk úgy, hogy közben lebontjuk a pajzsát és szétlőjük a lövedékeit is az A



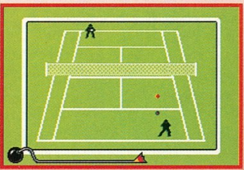
gombbal, mellette máshonnan is jön az „áldás", ezek ellen úgy védekezhetünk, ha a le gombbal összegömbölyödünk.

■ **Gold Digger:** Itt egy monokróm grafikájú, primitív orrot láthatunk két orrlyukkal, alul pedig fokozatosan (változó sebességgel) mozog egy mutatóujj, a megfelelő időben kell A-t nyomnunk, hogy az ujj sikeresen beletúrjon valamelyik orrlyukba. Bizarr ötlet, de lehet még überelni, lásd a következőt.

■ **Nighttime Allergies:** Ez a kedvencem, dőltem a röhögéstől, amikor először megláttam. Ebben a fura mikrojátékban egy világítótorony előtt egy fehér hajú (de előfordul kettő is) lány a főszereplő, akinek változó sebességű és változó méretű, folyós állagú takony készül lecsöppenni az orrából. Hogy sikeresen visszaszívja még időben, gyorsan kell nyomkodnunk az A gombot.

■ **Wario Pinball:** Itt flippereznünk kell változó mennyiségű és sebességű golyókkal, célok, akadályok és pontszámok nincsenek, csak két flipperkar (az A és a szálkereszt irányítja őket), természetesen nem szabad engednünk, hogy a golyók leguruljanak az asztalról az öt másodperces játékidő alatt.

Bár szívesen folytatnám még hosszan a jobbnál jobb és érdekesnél érdekesebb mikrojátékok felsorolását, vészesen közeledik a lap alja, így itt meg kell állnom. Első hangzásra és próbára talán úgy tűnik, a játék alapvető hibája a gyenge szavatosság, hiszen 225 mikrojáték ide vagy oda, azért mégis mindegyik csak 5 másodpercig tart. Ezzel a gyenge ponttal a készítők is tisztában lehettek, mert rengeteg dolgot elkövettek annak érdekében, hogy a játék időtartama és újrajátszhatósága nőjön. Ezek egyikét már feljebb említettem, a mikrojátékok minden programozónál véletlenszerű leosztásban jönnek, ha mindegyiket el akarjuk érni, és ezzel meg akarjuk nyitni, nagyon sokszor kell újrajátszanunk az egyes szakaszokat. Ezek mellett, bár a mikrojátékok egyszerűek, a négyre limitált életszám is jelentősen nehezíti a játékot, hiszen ennyi különféle játékban nagyon könnyű hibázni, többször is. Van lehetőségünk az egyes programozók pályacsomagjainak többszöri (egyre gyorsuló és nehezedő) újrajátszására is egymás után, ilyenkor számol a gép pontot, minden teljesített mikrojáték egy pont, a cél pedig, hogy négy élettel



minél tovább jussunk, és minél magasabb hiscore-t hozzunk össze. Ezek mellett a főmenüből átmehetünk a Grid-re is, itt az összes programozó összes elnyert (tehát már játszott) mikrojátékát elérhetjük külön-külön, olvashatunk mindegyikről infókat (mi a címe, mi inspirálta, hogyan kell játszani, persze amikor ide jutunk már egyszer ki kellett tapasztalnunk a játékmenetet segítség nélkül is), és mindegyiket játszhatjuk négy életig úgy, hogy egyre nehezedik, így minden mikrojátéknál lehet külön hiscore-t csinálni. Ez pedig, ha így nézzük, már nagyon sok játékórát garantál, a primitív ötlet ilyen menürendszerrel támogatva egész hosszú távú, megunhatatlan szórakozást nyújt. Nem tettem még említést arról, hogy el lehet nyerni néhány más játékmódot és néhány nem időlimites, nem programozóhoz tartozó nagyobb minijátékot is, ezek között nyolc egy játékosos és négy két játékosos is van, ez utóbbiak nem link kábellel működnek, hanem egy gépen futó, egy gombbal irányítható anyagok, az egyik játékos az L-t, a másik az R-t



használhatja. Végül még két dolog mindenképp szót érdemel: a játék humora is el van találva, jót derültem például, amikor bejött egy GBA SP reklám, továbbá a hivatalos angol website, a www.warioware.biz is nagyon ott van a szeren, eredeti és nagyon őrült a design-ja, továbbá tartalmaz számos online mikrojátékot is.

Mind a cikkből, mind az értékelőből látszik, hogy nekem személy szerint (sok haverommal egyetemben) nagyon bejött ez az eredeti, lökött és helyenként nosztalgiázó játék, ugyanakkor le kell szögeznem, hogy ez mindenképp egy különleges rétegjáték, mint azt a bevezetőben is írtam, így mindenkinek javaslok egy próbát a Wario Ware, Inc.: Mega Microgame$! megvásárlása előtt, mert bizonyára rengeteg olyan ember akad, aki nem tudja élvezni az ilyesmit.

Credo



WARIO WARE

NINTENDO

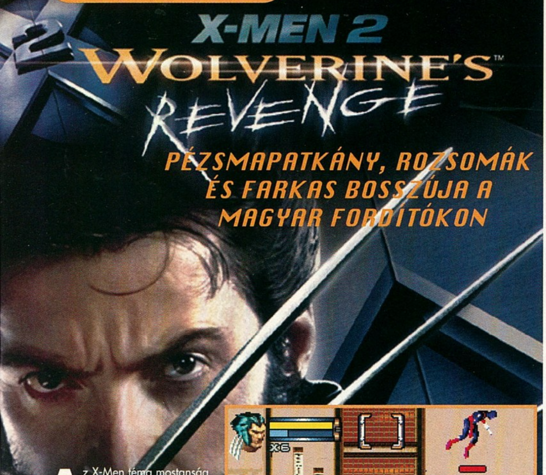
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
mentés kártyára

✔ eredeti, igényes, ritka nagy örökség, pozitív értelembe véve
✕ jellegéből következően kicsit rövidebb szavatosságú, de e téren nincs nagy probléma vele

9.5 pont



X-Men 2: Wolverine's Revenge

Pézsmapatkány, rozsomák és farkas bosszúja a magyar fordítókon

Az X-Men téma mostanság roppant forró, hiszen nemrég futott a moziban a második X-Men film, ami véleményem szerint egész tűrhető volt, főleg a gyenge első rész után, igaz azért ez sem volt az a felejthetetlen nagy mozi-élmény. A ziccert ezúttal sem hagyhatták ki a játékfejlesztők, kutyakötelességüknek érezték, hogy most is piacra dobjanak minden aktuális gépre egy X-Men témájú játékot, ami bár nem a második mozifilmen alapul, de annak hatására még inkább eladható most. Ez lett az X-Men 2: Wolverine's Revenge, aminek nagy 3D-s verziója már korábban kijött PC-re, PS2-re (ezt a verziót Stiletto tesztelte is a múlt hónapban), X-re és GC-re, most pedig befutott a kis 2D-s GBA változat is. Természetesen, ahogy az a címből is látszik, ebben mindenki kedvenc mutánsa, Wolverine a főszereplő, akit a rajzfilm nézői Pézsmapatkányként, a képregény követői Rozsomákként, a mozifilm rajongói pedig Farkasként ismernek, én inkább maradok a Wolverine elnevezésnél. A platformon egyébként ez a második X-Men játék a Digital Eclipse által fejlesztett Golden Axe és Teenage Mutant Ninja Turtles jellegű X-Men: Reign of Apocalypse után.





Mivel az új játék mögött új fejlesztőcég, a Vicarious Visions áll, maga a játék is teljesen más jellegű lett, egy hagyományos, 8 irányba scrollozó mászkálós játék. A történet kicsit kapcsolódik a filmhez, ugyanis Wolverine itt is Kanada egy kietlen, fagyos vidékén keresi a laboratóriumot, ahol beleépítették a fémvázat, továbbá itt is a filmből ismert sötét ruhában feszít (míg az előző GBA játékban klasszikus sárgába volt öltöztetve). Hősünk azonban az intróban összeakad Sabretooth-szal, és onnan már egy új sztorit kapunk, először őt kell üldöznünk, majd megbízóját, Pyro-t, majd az ő megbízóját Mystique-et, és így tovább.

Maga a játék nem rossz, de ugyanakkor nem is valami kiemelkedő, úgy vagyok vele, mint a filmmel, érdemes kipróbálni – főleg ha valaki kedveli az X-Men univerzumot –, mert korrektül meg van csinálva, de az is biztos, hogy nem fog igazán maradandó élményt nyújtani. Éppen az vele a baj, hogy túlságosan átlagos platformer, nagyon kevés extrával. Ezek közé sorolható az, hogy ha nagyobb területet kell belátnunk, a képernyő kizoomol, ami elég jó ötlet, továbbá az, hogy Wolverine rendelkezik egy dühöngésjelzővel. Ez akkor növekszik, ha kint vannak a karmaink (ez esetben nagyobb sérülést okozunk, viszont nem regenerálódunk, ami a behúzott karmos állapot előnye), ha pedig betelik, akkor egy időre elborul az agyunk, vörös, berserker módba kerülünk, és brutálisan nagyot sebzünk (a főnökök ellen különösen hasznos ez), ilyenkor azonban nem is tudjuk behúzni a karmokat, ergo nem tudjuk tölteni az energiánkat. Ezzel lehet egy keveset taktikázni, és időnként kapunk néhány plusz mozdulatot is, de ezek elég szabványosak: futás, becsúszás, falon megkapaszkodás, ilyenek.

Az X-Men 2 GBA verziója tehát alapjában véve kellemes, a grafikája változó minőségű (játékban sajnos átlagon aluli, az átvezető képek viszont jók), a Pink (nem a popsztár) által komponált zenék pedig tökéletesen és fülbemászóan szólnak, ahogy azt már a mestertől megszokhattuk. Az X-Men rajongók tehát nem fognak azért csalódni az anyagban, ugyanakkor átlagos mivolta miatt nem különb a többi platformjátéknál.

Credo

X-Men 2: Wolverine's Revenge

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ x-men téma, jó zene
× átlagos különösebb extrák nélkül, ronda grafika

7 pont



Tom Clancy ismét büntet

Tom Clancy's Splinter Cell

Mint pacifistát, nem foglalkoztatnak különösebben Tom Clancy művei, a biztosítási ügynökből Amerika abszolút elsőszámú bestseller írójává előlépett, végül még a játékfejlesztésbe is belekóstolt úriember alkotásai közül emiatt nem is találkoztam sokkal. Egy regényt sem olvastam tőle, csak az első filmjét láttam, és a nevével fémjelzett játékok közül is csak a C64-re, Amigára, GBC-re és GBA-ra megjelentekkel játszottam. A sztáríróról még annyit tudok, hogy katonai témájú regényeiben állítólag előszeretettel hirdeti az USA és hadserege felsőbbrendűségét (sokan vádolják emiatt nacionalizmussal, de az amerikaiak persze ezt hazaszeretetként látják inkább), továbbá sikerének titka, hogy olyan témákat dolgoz fel, amiktől az amerikaiak régóta rettegnek: atomtámadás a Szovjetunióból, terrortámadás az arab világból stb. Persze ezeken a lerágott sztorikon túl támadt azért pár érdekesebb ötlete is, többek között két 1990-es regényében is megírta Szeptember 11-ét, talán Osama éppen tőle vette az ötletet.

Cégének legújabb játéka, a Splinter Cell már korábban megjelent PC-re, PS2-re, X-re és GC-re, és sokak szerint ez az eddigi legjobb Clancy játék. No persze manapság, amikor Amerika ennyire beindult jelenlegi főellensége, az arab világ ellen az onnan származó terroristák miatt, egy terroristaelhárítós játék valószínűleg még akkor is milliós eladásokat produkálna, ha felejthető minőségű lenne. Most futott be a játék GBA verziója is, ami természetesen nem port, csak átirat, és nem is 3D-s, csak oldalnézetes 2D-s, de játékmenetben azért hasonló, mint nagyobb testvérei. Ez is egy hamisítatlan sunnyogós játék, mint a Metal Gearek, NSA-s (Nemzetbiztonsági Hivatal) kommandósunkkal lopakodva kell haladnunk terroristák által megszállt épületekben, és lehetőségeinkhez mérten minél észrevétlenebbeknek kell lennünk, továbbá azért sem lövöldözhetünk Rambo módjára, mert a játék nagyon szűkmarkúan osztja a lőszert. Ez is a legnagyobb hátránya, utoljára épp emiatt akadtam el, mert szokás szerint elfogyott a muníció (pedig csak a kicselezhetetlen ellenfeleket kábítottam el – ölni ugyanis már nem divat), és két őrt mindenképp likvidálnom kellett volna, hogy egy zárat kinyithassak. A játék realisztikus próbál lenni, de azért az már nevetséges, hogy egy kommandós 5 darab lőszerrel megy az oroszlán barlangjába, ráadásul a terroristáknál sincs töltény, csak pályánként kábé két széfben 1-2 darab. A karakter mozgáspalettája nagyon bejön, szinte annyi mindent megtehetünk, mint a GBC-s Tomb Raiderben, mászhatunk létrákon, vízszintes és függőleges csöveken, elbújhatunk a sötétben, lopakodhatunk, futhatunk, lecsúszhatunk függőleges és átlós köteleken stb. Ezek mellett külön minijátékban kell a zárakat és széfeket feltörnünk, és a felszerelésünk is tartalmaz néhány érdekességet, például éjjellátó és infravörös távcsövet. Szót érdemel még az is, hogy a játék támogatja a GC-s verzióval való összelinkelést, pár bonuszpályát csak így lehet elnyerni (összesen tizet lehet) a kilenc alappálya és az egy tréningpálya mellé. A történetet viszont ismét negatívumként emelném ki, csak néhány utasítást kapunk rádión a felettesünktől: nyissunk ki egy széfet, hatoljunk be, keressünk meg egy szekrényt, ilyesmi. A játék feléig gyakorlatilag csak ilyen primitív parancsokat kellett végrehajtanom, az sem derült ki egyértelműen, hogy ki az ellenség és mi az igazi balhé, csak annyit sikerült kihámoznom, hogy két CIA ügynököt kellene megtalálnom (ami manapság már nem valami nagy sztori), és valószínűleg valami azerbajdzsáni maffiózó lehet a rosszfiú, de hogy mit csinált, azt nem tudni.

Alapjában véve egész szórakoztató az anyag a tűrhetően megtervezett pályák és nagy mozgásszabadság miatt, ugyanakkor van rengeteg hibája is, a fent említett gyenge történet és lőszerhiány mellett a mesterséges intelligencia is gagyi, a grafika pedig elég ronda és túlságosan ismétlődő, de aki mindezzel együtt tud élni, az azért egész jól fog szórakozni és kommandózni a Splinter Cell-lel.

Credo





Tom Clancy's Splinter Cell

UBI SOFT ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
gc kábel, mentés kártyára

✔ gazdag mozgáspaletta, metal gear beütés
× no sztori, nevetségesen kevés lőszer

8 pont


FORGALMAZZA:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest
Szállás u.21
Tel: 432-9451
Nintendo®
Wario ware, inc.™
MINIGAME MANIA
TM & ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.
Több mint 200 mini játék
GAME BOY ADVANCE

A GBA-S WIPEOUT





Gyerekkoromban természetesen én is legóztam, mint mindenki, ettől függetlenül a LEGO játékprogramoknak nincs nagy respektjük nálam, abból kifolyólag, hogy még egy tűrhetővel sem találkoztam, sőt a legszánalmasabb LEGO játékkal épp GBA-n futottam össze, a Jamie Woodhouse által készített LEGO Racers 2-vel, ami igazi szörnyűség volt. A LEGO Bionicle, LEGO Island 2, LEGO Racers 2, LEGO Soccer Mania és LEGO Bionicle: Matoran Adventures utáni hatodik GBA-s LEGO játék, a LEGO Drome Racer (aminek PC és PS2 verziója már tavaly megjelent, a GC változata pedig készülőben van) kipróbálásakor tehát már fel voltam készülve a legrosszabbra, aztán nagy meglepetés ért, amit egy nagy „mekkora királyság, megjelent a GBA-s Wipeout, jól" kiáltással kommentáltam.

Ugyanis kérdés nem fér hozzá, hogy a játék eredetileg Wipeout akart lenni, a Möbius-os srácok valószínűleg naivan úgy gondolták, hogy a Sony kezében levő licencet meg tudják vásárolni, esetleg még naivabban nagy név nélkül, eredeti témával szerették volna értékesíteni művüket (tudniillik a kiadók körberöhögnek minden GBA fejlesztőt, aki zsíros licenc nélküli, eredeti játékkal kopogtat az ajtajukon). Végül valószínűleg a játék elkészülte után lett hozzácsatolva a LEGO márkajelzés, és ez csak annyiban jelenik meg, hogy antigravitációs siklógépek helyett elég ronda, előre renderelt, LEGO autókon alapuló járgányokkal kell száguldoznunk.



A pálya megjelenítése teljesen 3D-s, igaz többnyire flatfillezett (azért tud az engine textúrázást is, ez látszik a lelátón és néhány egyéb helyen), de ez szerintem inkább csak javít a hangulaton (a kis képernyő miatt a textúrázás általában csak kivehetetlen foltokat eredményez), és megkockáztatom, ez a játék használja az eddigi legnagyobb poligonszámmal operáló GBA-s 3D motort. Minden pályán elég messzire ellátunk, és minden nagyon részletes, vannak hegyek, hidak, barlangok, tornyok, épületek meg minden, az út vízszintesen és függőlegesen is nagyon vadul kanyarog, és rengeteg a lekerekített ív is, de a polycount legesleginkább az olyan dolgokban mutatkozik meg, mint a komplex, teljesen 3D-s fák, olajfúrók, szélerőművek és egyebek az út szélén. Játékmódból, ahogy mostanság minden játékban, itt is rengeteggel találkozhatunk: van négy játékosos multiplayer mód, véletlenszerű beállításokkal induló gyors verseny, számos ligabajnokság, egypályás verseny, verseny az idő ellen és kétfajta kézi váltós gyorsulási verseny. A rendes (nem időmérő és gyorsulási) versenyekben öt ellenfelet kell magunk mögé utasítanunk, a Wipeouthoz hasonlóan ebben számos felvehető eszköz is segít minket, különféle rakéták (célkövető is), turbók, aknák, pajzsok, egyebek, ezekkel természetesen riválisaink is szívesen élnek.

A játéknak persze vannak apróbb hibái, de ezek annyira nem veszélyesek, hogy egy pontlevonás járhatna értük, ilyen például az elég kényelmetlen és igénytelen menürendszer, a 2D grafika (például az autók) ízléstelensége és az a tény, hogy a nagyon eltalált, régi Amiga demókat idéző zenék hangszereit Volker Tripptől, azaz az egykori Jester/Sanity-től (most Oddjob a művészneve) lopták. Természetesen a zenék ettől még nem szólnak rosszabbul, és a játékban is a 3D grafika és a játékmenet a lényeg, mindkét tényező abszolút a topon van, a pályák és mesterséges intelligenciák pedig szerintem még a nagy Wipeoutoknál is jobban be vannak lőve. Már azt hittem soha nem übereli semmi a V-Rally 3-mat a GBA-s versenyjátékok között, de ennek sikerült, nem passzoló licenc ide vagy oda, a LEGO Drome Racer a király.

Credo

DROME RACERS

THQ INC.

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

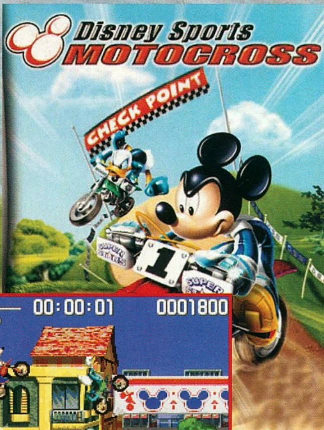
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ nem hivatalos wipeout gba-ra
× lopottak a hangszerek, gyenge menürendszer

10 pont

MIKI EGÉR AZ ASZFALTBETYÁR





Mióta a Konami korlátozott időre megvásárolta a Disney témák megjátékosítási jogait, csak úgy ontja magából a címkével ellátott játékokat, GBA-n sincs ez másként, különösen a helyenként Disney All-Star, helyenként Disney All-Star Sports és helyenként Disney Sports előtagú sportjátékok záporoznak a cégtől csőstül. Volt már Soccer/Football alcímű focijáték, Basketball alcímű kosárjáték, Skateboarding alcímű gördeszkás játék, American Football alcímű rögbijáték, és most befutott a Motorcross alcímű motoros játék is. E termékek közös jellemzője, hogy a sportokat nem szimulátorokként, inkább szórakoztató, arcade jellegű anyagokként próbálják tálalni, és természetesen a legismertebb Disney karakterek vonulnak fel bennünk: Mickey és Minnie az egérpár, Donald és Daisy a kacsapár, Goofy a lökött kutya és még néhány kevésbé ismert mellékszereplő, ebben a játékban Pete (aki szintén egy méretes kutya) egészíti ki a szereplőgárdát.

A sorozat korábbi játékai nekem valamiért nem jöttek be különösebben, bár mindegyik tűrhetően volt kivitelezve, így lehet, hogy csak bennem van a hiba, mert nem vagyok igazán rabja a sportjátékoknak. A cikk tárgyát képező gáma sem lett a kedvencem, mindenesetre eddig a sorozatból még ez kötött le legjobban, ez nagyjából olyasmi, mint egy szteroidokkal felpumpált, mai kornak megfelelő Kikstart, Shaun Southern egykori legendás, oldalnézetes, motoros kaszkadőrjátéka. Ebben is ugratókkal, gyorsítókkal, kisebb és nagyobb dombokkal tarkított pályán kell száguldanunk oldalra, és a levegőben mindig a megfelelő szögbe kell döntenünk a motorunkat (az első pályákon mondjuk ezzel annyira még nem kell törődnünk), de itt már egy plusz dimenzió is befigyel. Az úton a haladás mellett le és fel is tudjuk kormányozni a kétkerekű járgányunkat, így kerülgethetjük a bójákat és a hepehupás területeket, így szedhetjük fel a nitrókat (ezek kellenek a turbóhoz és a nagyobb ugratáshoz) és a kristályokat (ezek pedig a trükkök kivitelezéséhez szükségesek), sőt helyenként még az útelágazások között is választhatunk ezzel a módszerrel. A legnagyobb érdekesség persze maga a verseny, egyszerre három tűrhető mesterséges intelligenciával rendelkező ellenféllel mérhetjük össze tudásunkat három különféle nehézségű kupán vagy a hét egyre nehezedő versenypálya bármelyikén külön, ezekben a versenymódokban természetesen a minél jobb pozíció megszerzése a cél, és lehet lökdösődni is. Persze vannak további játékmódok is, minden pályán versenyezhetünk egyedül az idő ellen, de játszhatunk minél több pontszámért is, pontot egyébként csak úgy lehet szerezni, ha elég sok kristályt összeszedünk (a kristály kijelzőt három szintig tölthetjük fel), és ugratás után a levegőben produkálunk egy trükköt az R gomb segítségével (a három szint három különböző, más-más pontszámot érő trükköt takar). Végül van még link kábeles multiplayer játéklehetőség, 12 szintű frankó tutorial, továbbá három érdekesebb minijáték, és természetesen rengeteg extrát, menüpontot és egyebet is úgy kell elnyernünk a versenyeken.

Bár a játékmenet maga egész jó, a külcsín változó képet fest. A zenék nagyon ütnek, a hangszerelésük kiváló, és többnyire a 60-as, 70-es éveket idézik, a menü grafika is rendben van, a játék belsejének vizuális megvalósítása azonban szerintem erősen elnagyolt, hagy némi kívánnivalót maga után. Problémás még a játék élettartama is, a hét pályát kicsit kevésnek érzem, és az elnyerhető motorok és egyéb kiegészítők sem változtatnak túlságosan a járgányok képességein, így szerintem maximum 1-2 napig köti le az anyag az embert. A Disney Sports: Motocross tehát aránylag jól összerakott játék, de mégsem nyújt igazán nagy esztétikai élményt és hosszú távú szórakozást.

Credo



DISNEY SPORTS MOTOCROSS

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ kikstart mai szinten, gyerekesebb kivitelezéssel
× gyenge grafika, kevés pálya

8 pont

MANFRED TRENZ IS ÍGY CSINÁLNÁ

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Stardust című, érdekes bonuszpályával rendelkező Amiga játék. Az átvezető szintje számos programozót megihletett, köztük engem is, már mélyen benne voltam a fejlesztésben, amikor felismertem azt, amivel a finn Bloodhouse (most Housemarque) valószínűleg már az elején is tisztában volt, történetesen, hogy ez az akadályok nélküli, előre renderelt 3D-s alagútban játszódó lövölde önálló játékként nem működik, maximum 1-2 percig szórakoztató. A témát én emiatt nem is erőltettem tovább, de volt, aki ennél tovább ment, az alapvetően működésképtelen ötletre komplett játékot épített. Ebbe a csapdába a Shin'en sétált bele, az Amigás Abyss democsapatból alakult roppant tehetséges kis német cég, akik szinte minden harmadik GBA játék zenéjét készítik. Ők, ha jól tudom még Amiga 1200-ra kezdtek el készíteni egy ilyen alagutas shoot'em up-ot, majd a fejlesztést már GBA-n fejezték be, és a játék Iridion 3D-ként jelent végül meg (a címet természetesen Andrew Braybrook legendás lövöldözős játéka, az Uridium ihlette). Ez volt a legelső GBA-ra megjelent nem japán fejlesztésű gém, egyik volt kollégám nagy késéssel idén februárban ejtett róla pár szót a GBA Leltárban. Ő 4-esre értékelte a 10-es skálán, én valószínűleg ennyit sem adtam volna neki, mert bár az anyag körítés terén igazán fantasztikusra sikerült, intróban (szinte egy kis kézzel rajzolt anime film volt), grafikában és zenében az óta is alig készült ilyen jó minőségű játék a platformon, ugyanakkor a fent vázolt okokból az Iridion 3D kétségtelenül bent van a 10 legjátszhatatlanabb GBA játék között is. Nem gondoltam volna, hogy egy ennyire félresikerült játék még megérhet egy folytatást, de állítólag dacára, hogy totálisan játszhatatlan volt, nagyon jó eladásokat produkált, ez persze valószínűleg annak volt köszönhető, hogy a GBA amerikai és európai megjelenésekor 5-6 anyagban merült ki a játékkínálat, és ezek között ott volt a Shin'en produktuma is.







A napokban megjelent folytatás, az Iridion II sok ötletet, alapvető elemet megtartott elődjéből, ugyanakkor látszik, hogy a német srácok is felismerték a fent említett szarvashibákat, és ezeket mind orvosolták is. A megjelenítés változott meg leginkább (szerencsére), az előző részben menetiránnyal párhuzamos csövekben kellett repülnünk, az ellenfelek velünk szembe jöttek, a képernyő és a mozgásterünket jelentő 2D-s sík pedig pont merőleges volt az alagútra és menetirányra. Ebből következően a távolságot az egyre kisebb sprite-okkal lehetett csak érzékeltetni, ami annyit jelentett, hogy a távolban kivehetetlen pozíciókban apró pontok jelentek meg, amik (a kis képernyőből következően) kevés zoom fázis után az arcunkba érkeztek vagy sem, ez ellenfelek esetén hátrányos volt, felvehető tárgyak esetén előnyös. A mostani megjelenítés teljesen más, nem tér vissza a klasszikus felül- vagy oldalnézetes 2D-hez, de ugyanakkor kimozdult a csöves 3D megjelenítésből is, most egy köztes nézetet kapunk, a 3D-ben előre renderelt pálya gyakorlatilag 2D-s, vertikálisan scrolloz, és 45 fokban nézhetünk le rá, így kicsit többet is látunk előre, mint amekkora a képernyő magassága. Az Iridion 3D-ben a mozgás síkja is szokatlan volt és nem túlságosan játékosbarát, hiszen a legtöbb lövöldözős játékban (még a 3D-sekben is, lásd az Ikaruga-t vagy az N2O-t) a 2D-s mozgássík csak egy dimenzióban merőleges a haladási irányra, a másik dimenzióban pont párhuzamos azzal, magyarul a 3D helyett csak 2D-ben kell figyelnünk arra, hogy elkerüljük az ütközéseket, és menetirányba is mozoghatunk kicsit előre és hátra. Az ettől eltérő, a haladás irányára teljesen merőleges mozgássík volt az előző epizód másik legnagyobb mellényúlása, szerencsére a folytatásban ez is gyökeresen meg lett változtatva, most úgy mozoghatunk (és az ellenfelek is), mint minden szabványos súterben.



A rövid geometriai kitérő után vegyük górcső alá a játék körítését, mert ez is megér egy misét. Az intró ezúttal is egy rövid, japán stílusú rajzfilm, nem túl sokatmondó, de roppant igényes, ebben egy nagy réten virágot szed egy leányzó, majd elhúz a feje felett az SHN (Shin'en) típusú űrhajónk. Ez után jön be a főcím, alul pedig négy számot láthatunk, melyek mindig véletlenszerűen változnak. A felettük levő feliratokból könnyű kitalálni, hogy mire valók, tudunk köztük mozogni az irányítógombokkal, és tudjuk őket állogatni is 1-től 4-ig. Mindegyik szám a zene egy-egy összetevőjét határozza meg, az első a témát, a második az akkordot, a harmadik a basszust, a negyedik pedig a dobot, így maga a főcímzene is véletlenszerű, és általunk szerkeszthető, 256 féleképpen szólhat. Az ötlet szerintem oltári jó, igaz nem a Shin'en találta ki, hanem az 1991-ben C64-re megjelent Dutch Breeze című Black Mail demó egyik partjában volt először ilyen. Ezen kívül a nyelválasztásnál és a menürendszernél is megmutatták a készítők, hogy máig is hűek a demoscene-es gyökereikhez, az előbbinél jó, úgynevezett flag effekttel hullámoznak a zászlók, az utóbbi hátterében pedig 3D objektumok pörögnek, forognak mindenféle cél nélkül, az esztétikát és a hangulatot szolgálva. Sajnos a többi átvezető rész már nem kel versenyre a nyitó animációval, a pályák között mindig ugyanattól a tábornoktól kapjuk az utasításokat (melyek gyakorlatilag kimerülnek abban, hogy lőjünk szét mindent), továbbá még az űrhajónk repül mindig újabb és újabb bolygók felé, melyek szintén ügyes effekttel vannak megjelenítve.

A fent vázolt jelentős és szükséges változások mellett, amiket játékmenetbeli bugfix-eknek is tekinthetünk, felfedezhetünk további apróbb újításokat is a főjátékban, amit egyébként egy az egyben a játék zenésze, Pink, polgári nevén Manfred Linzner programozott. Ilyen többek között az, hogy bizonyos játékmódokban vannak checkpointok, secret-ek és kristályok is, ez utóbbi kettő a pontszám növelésére való. Természetesen most is van lehetőségünk a 6 különféle fegyverünk fejlesztésére, ezek között bármikor szabadon választhatunk, és tetszés szerint fejleszthetjük őket 3 fokozatban a felvehető cuccok segítségével. Ami változatlan, az az, hogy a játék háttere egy nagyon rövid, állandóan loop-oló kis mozi, melyben egy végtelenített kis pályaelem 3D-s scrollt imitál, ezúttal persze más szögből „fényképezve". Ez talán a játék legnagyobb hátránya, mert bár ez is ízlésesen van kivitelezve, a legtöbb lövöldözős játék hosszú és alapos háttérgrafikájához képest ez mégsem tartalmas, eléggé unalmas, ez magyarázza a 4-es grafika értéket, ezt leszámítva egyébként a játék vizuálisan is nagyon igényes. Szerencsére ezúttal már megjelentek az olyan háttérelemek is, amik akadályként és nem csak díszítőelemként funkcionálnak, ezek mind állandó sebességgel siklanak Mode 7 effektet alkalmazva a pálya felett. A játékmenet elég jó, a 15 pálya korrektül nehezedik (több nehézségi szint választható), de azért nem teljesíthetetlen, a több mint 200 ellenfél és 32 főnök jól mozog, és találkozhatunk még sok apró plusz ötlettel, például a hátulról támadó ellenfelekre nyíllal figyelmeztet minket a játék, amíg rendszerint más játékokban a saját kárunkon kell megtanulnunk, hogy hol támad ilyen aljas módon az ellen. A játék legnagyobb előnye természetesen a zenéje, Pink, a legeslegjobb GBA-n dolgozó zenész a saját játékában tett leginkább ki magáért, emiatt az Iridion II Chris Hülsbeck stílusát idéző 23 zenéje (plusz a fent említett trükkös főcímzene) a gépen mindent toronymagasan ver, nem véletlenül lett kiadva a játékhoz külön két audio CD is, az Iridion 3D & II Perfect Selection és az Iridion 3D & II Single Edition. A hosszabb szavatosságról (ami persze egy Pokémonnal nem vetekszik, de szerintem shoot'em up-ként teljesen korrekt) pedig a több játékmód gondoskodik. Az alap Story Mode teljesítése után (aki ezt meg akarja spórolni, használja a 4RC8! kódot) megnyílik a kissé különböző Arcade Mode, melyben egy élettel tetszőleges pályán játszhatunk, továbbá a Challenge Mode is, melyben a pályafőnököket kell legyőznünk sorban. Ezek mellett még megnyitható a csak érdekességszámba menő Gallery, ahol renderelt képeket nézhetünk, a Jukebox, ahol természetesen a játék briliáns zenéit hallgathatjuk végig (ennek kódja a CH4LL), továbbá a Credits, ahol természetesen a stáblista olvasható.





Végül még egy érdekes dolog mindenképp említést érdemel, ha Arcade Mode-ban játszunk, olyan passwordöket kapunk, amiket a játék igényes, hivatalos website-ján, a www.iridion2.com-on használhatunk, és így egy globális hiscore-ban összemérhetjük tudásunkat másokkal, sajnos a játékban magában nincs hiscore. Nyilván azért, mert a kártya elég olcsó, az állásmentés lehetőségének beépítése pedig jelentősen növelte volna a költségeket. Ahogy a fenti sorokból is látszik, az Iridion II szerintem egy nagyon eltalált játék, amit minden hozzám hasonló arcade őrültnek ajánlok. Nem mondom, hogy történelmet fog írni, ez még mindig nem vetekedhet az olyan klasszikusokkal, mint a Project-X, a Katakis, az R-Type és a többi, de a platformon vitathatatlanul ez most a stílus királya, lenyomja még a tavaly novemberi Konzolban dicsőített Invadert is.

Credo



MARTIN BELESZÓL!

Bakker, amikor megláttam ezt a játékot, nem hittem a szememnek! Mintha egy klasszikus Amigás lövöldözős stuff elevenedett volna meg egy mini TV-képernyőn. Rögtön szárnyalni is kezdek a gondolataim – milyen jó lenne GBA-ra a Xenon, a Blood Money, vagy valamelyik patinás nevű game. Bizonyára nem lehet könnyű GBA-t programozni, de most, hogy a retro-érzés újra rivaldafénybe került, szerintem érdemes lenne valakinek elővenni ezeket a felülmúlhatatlan Amigás címeket...

IRIDION 2

VIVENDI UNIVERSAL GAMES / MAJESCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ a legjobb gba-s zene, internetes hiscore
✕ a háttér primitív, nincs belső hiscore

9.5 pont



A BÁNAT ÁRIÁJA



Pár hónap eltelt már az utolsó GBA-ra megjelent Castlevania játék óta (a Castlevania: Harmony of Dissonance-t a tavaly októberi Konzolban veséztük ki), így már itt volt az ideje az újabb epizódnak, ami ezúttal egy időben jelent meg Japánban, Amerikában és Európában is, és ami Nippon földjén a Castlevania: Minuet of Dawn (Hajnal Menüett), nálunk a Castlevania: Aria of Sorrow (Bánat Áriája) címet kapta. A címhez hasonlóan a játék összes illusztrációja és maga a játék is kissé költői, melankolikus és bizonyos mértékig depressziós, ahogy azt már a korábbi epizódok esetében is megszokhattuk. Természetesen fél év alatt még a nagy Konami sem tudott összehozni valami forradalmit, gyökeresen újat, és bizonyára a jól ismert amerikai szóláshoz is tartották magukat, mely szerint „győztes csapaton soha ne változtass", így ez az epizód sem különbözik sokban (a grafikát, a zenét, a pályatervezést és néhány apróbb szabálymódosítást leszámítva) a korábbi GBA-s részektől.

A történet ezúttal talán a megszokottnál is furcsább, zavarosabb, de úgy is fogalmazhatunk, hogy nagyobb ökörség. Már a kor is meglepő, a korábbi Castlevania játékok 1400 és 1900 között játszódtak, ez azonban ugrott egy nagyot a nem túl távoli (tehát még nem sci-fi jellegű) jövőbe, 2035-be. Hősünk ezúttal Soma névre hallgat (persze nincs köze hazánk (túl)súlyos, azonos művésznevű sztárjához), egész pontosan egy Soma Cruz nevű, fehér hajú, lányos arcú (ami már teljesen megszokott a Castlevania játékok esetében, valószínűleg abból következik, hogy a fő karaktertervező, Ayami Kojima nőből van, ahogy a zeneszerző, Michiru Yamane is), középiskolás fiatalember, aki a történet elején egyszerű cserediákként tanul Japánban, ő tehát nem profi vámpírvadász, mint a korábbi hősök többsége, és valószínűleg nem leszármazottja a Belmont és Belnades családoknak sem. Soma az intróban egy nagyon hosszú lépcsőn baktat fel egy domb tetejére, ott szeretne találkozni a népviseletbe öltözött, 18 éves Mina Hakuba-val (ügyes kis utalás a Drakula regényben szereplő Minára), aki gyerekkori barátnője, osztálytársa és valószínűleg plátói szerelme tárgya – ez a be nem teljesülő szerelmi vonal is már nagyon elcsépelt klisé a sorozatban. A fiatalok együtt szeretnék megtekinteni a 21. század első teljes napfogyatkozását a





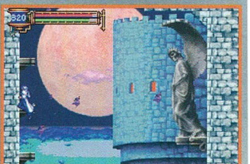
domb tetején álló ősi Hakuba Szentélyből, melynek Mina apja a gondnoka. Ám amint Soma felér a dombtetőre a megszokottnál hosszabbnak tűnő lépcsőzés után, eszméletét veszti, utolsó emléke az, hogy a Hold által félig eltakart Napban halványan feldereng egy régi kastély alakja. A srác arra eszmél, hogy Mina szólongatja egy különös helyen, körülöttük régi, kopott kőfalak és kőszobrok magasodnak, és pár lépéssel odébb egy (szokás szerint) feminim kinézetű, fekete hajú, sötét öltönyös férfi figyeli őket. Be is mutatkozik a számunkra, magyarok számára roppant vicces Genya Arikado néven, és közli hőseinkkel, hogy akármilyen hihetetlen, ők bizony a Bram Stoker regényében szereplő fiktív, Drakula nevű vámpír valódi kastélyában vannak, ami nem Európában található, hanem a napfogyatkozás belsejében. Ekkora marhaságot még Soma is nehezen vesz be, ám Genya szavainak nyomatékot ad rögtön egy rakás csontváz és egyéb horrorfilmbe illő teremtmény, melyek támadását a két férfi sikeresen visszaveri, de a harc során Mina súlyos sebet kap. A lánynak sürgősen orvosi segítségre lenne szüksége, de orvost még a jövőben sem lesz könnyű leakasztani egy napfogyatkozásban lebegő kastélyból. Genya megígéri, hogy ellátja a lány sebeit, minket pedig beküld a kastély belsejébe, hogy találjuk meg a központi termet, mert csak így tudjuk elhagyni a napfogyatkozást, és ezen a ponton meg is kapjuk Soma irányítását.

A fent említett szereplőkön kívül kevés további karakterrel ismerkedhetünk meg a játék folyamán, ezeket megpróbálom viszonylag spoiler-mentesen bemutatni: Graham Jones egy fehér öltönyös, elegáns, 36 éves, fehér hajú úriember, roppant lényeges, hogy 1999-ben született. Ő misszionáriusnak adja ki magát, és elmondja nekünk, hogy Drakula története valóban megtörtént, az egyház okkal szivárogtatott ki néhány ilyen természetfelettis sztorit az írók és a köznép számára. Azt is megtudjuk tőle, hogy Drakula rengeteg feltámadás után végleg meghalt 1999-ben (a játékban sem szerepel, meglepő módon), ahogy azt Nostradamus is megjósolta, legalábbis Graham szerint. Drakula halála után került a kastély a napfogyatkozás belsejébe, és az ősi vámpír minden természetfeletti hatalma is a falak között várja, hogy most, 2035-ben





beköltözhessen egy arra méltó személybe, a sötétség új nagymesterébe. A következő szereplő, akit megismerünk, a 24 éves Yoko Belnades lesz, akinek családneve már nem ismeretlen a Castlevania játékokat behatóbban ismerő gémerek, és azok számára, akik olvasták a januári Konzolban megjelent „Castlevania történelem" cikket. A Belnades família az ősi Belmont családhoz hasonlóan elég régi vámpírvadász klán, sőt a két család egy ponton már össze is keveredett, így Yoko igen nagy valószínűséggel Belmont leszár-



mazott is egyben, és természetesen szintén vámpírvadász, bár ezt nem köti az orrunkra, csak azt, hogy Grahamet üldözi. Ő árulja el azt is nekünk, pontosabban csak véletlenül félig kicsúszik a száján, hogy Genya valójában Alucard (visszafele olvasva Dracula), akiről a korábbi játékok során már megtudhattuk, hogy nem más, mint Adrian Fahrenheit Tepes, Drakula gróf halhatatlan fia, aki apja ellen fordult, és így a jók oldalán küzd, ahogy ebben a játékban is. Találkozni fogunk továbbá még Hammettel, a 34 éves (bár legalább 50-nek saccoltam a rajzok alapján) kopasz katonával, akit furcsa mód a hadsereg rendelt a szentélyhez, és mivel utasításokat nem kapott, úgy döntött fegyverboltot nyit a kapunál. Soma is nagyon furcsállja a dolgot, de sajnos erre a rejtélyre sem derül a játékban fény, hogy a hadsereg mit tud a vámpírokról és mi köze a kastélyhoz. Ahhoz, hogy Hammet kinyissa a boltját, először meg kell találnunk, utána már látogathatjuk a bejáratnál, és vásárolgathatunk nála, a fegyvereken kívül természetesen varázslöttyöket, térképdarabokat és egyebeket is árul. Az





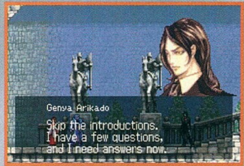


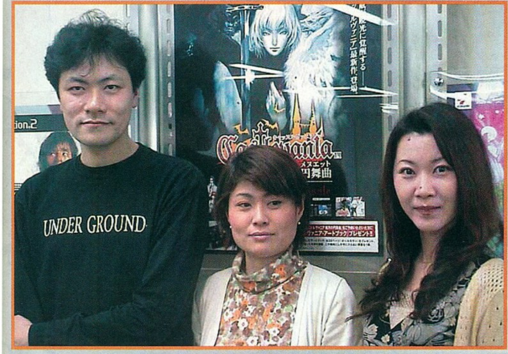




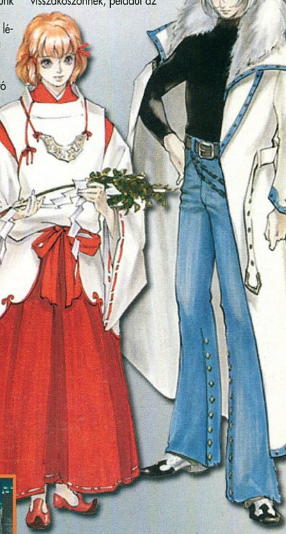
utolsó szereplőnk egyszerűen J-ként mutatkozik be, ugyanis kezdetben amnéziás, ő egyébként egy 55 éves, hosszú hajú, szakállas, elegáns régi ruhákba öltözött, mágikus erővel rendelkező fazon. Egyedül ő közli velünk ittléte okát, úgy gondolja, hogy a kastélyban visszatér majd az emlékezete, ami idővel be is következik, és akkor megtudjuk a valódi nevét is, kiderül, hogy ő Julius Belmont, a Belmont vámpírvadász család leszármazottja, és 1999-ben ő ölte meg utoljára és végleg Drakula grófot.

Sajnos már a kevés szereplőből is sejteni lehet, hogy ez a Catlevania nem olyan nagy volumenű, mint például az előző GBA-s epizód, itt nincs két kastély sem, csak egy. A történet is viszonylag rövid, teljesen lineáris, hiányoznak belőle az igazán nagy fordulatok, csavarok, továbbá elég kevés átvezető résszel találkozhatunk csak, és azok is egyszerű párbeszédek. Kevés félrevezetés után nyilvánvalóvá válik, hogy ki van a jó és a rossz oldalon, csak a játék végén van egy apróbb meglepetés, attól függően, hogy melyik megnyerést hozzuk össze a négy közül. Elsőre valószínűleg mindenkinek az jön össze, ami nekem, egy csavar és érdekesség nélküli pozitív győzelem, melyben a jók mind megmenekülnek, bár néhányan csak később teleportálnak a kastélyon kívülre utánunk. Van egy rossz megnyerés is, ha elvérzünk az utolsó főellenség második formájánál. Az utolsó két megnyerés pedig gyakorlatilag azonos, csak az összegyűjtött lelkek számától függően egy nagyon kicsit változik a legutolsó párbeszéd. Ezek az abszolút megnyerések, ezekhez feltétlenül össze kell szednünk a Flame Demon, a Giant Bat és a Succubus lelkeket, az abszolút-abszolút megnyeréshez pedig az összes lelket hiánytalanul. Ha ezek után győzünk a főszörnynél, még játszhatunk egy darabig, ekkor tudunk bemenni a káosz ajtón (ilyen fekete izé fortyog körülötte, és alapban nem tudunk bemenni), majd még két főnökharc vár ránk, ha ezekben is győzedelmeskedünk, akkor elmondhatjuk, hogy teljesen kinulláztuk a játékot, főleg, ha az összes lélekkel jutottunk ide.





Technológia és játékmenet terén nem sok olyat lehet írni az Aria of Sorrow-ról, ami a Harmony of Dissonance cikkben ne szerepelt volna. Ez is egy Turrican jellegű, több parallax layer-rel 8 irányba scrollozó mászkálós játék, viszonylag kevés ügyességi elemmel (tehát nincsenek létrák, liánok meg egyebek, csak lépcsők és platformok), ám annál több ellenféllel (ez a sorozat egyik nagy erőssége, amíg a legtöbb játékban 10-15 fajta ellenfelet kell legyűrnünk, itt 113-at). Kivételesen nem a megszokott ostor az alapfegyverünk, hanem egy tőr, többnyire ehhez hasonló szúró-, vágó- és ütőfegyvereket gyűjthetünk, bár azért a játék közepén egy láncos ostorral is összeakadhatunk, továbbá érdekességként egy modern pisztollyal is. Elődjeihez hasonlóan ez is egy olyan harcolós-mászkálós játék, ami mellesleg erősen RPG-be is van oltva, ez a bal felső sarokban látható HP (energia) és MP (mágiaszint) csíkok mellett főleg akkor tűnik szembe, ha Starttal előhozzuk a karakterlapunkat (Selecttel meg a roppant hasznos automata térkép jeleníthető meg). A karakterlap főképernyőjén láthatjuk az arcképünket, a HP-t és MP-t ismét, az aktuális szintünket, az ennek és a felszerelésünknek függvényében változó hat alapértékünket (támadás, védekezés, erő, józanság, intelligencia és szerencse, az előző epizódban csak négy volt), az eltelt időt, a pénzünk mennyiségét, a tapasztalati pontunkat, a szintlépéshez szükséges tapasztalati pontot, és azt, hogy a játékot hány százalékig teljesítettük. Az almenük ennél is érdekesebbek, különösen az első, a Soul Set, ugyanis ez a legnagyobb újítás a játékban, ez az előző epizód Relics menüje helyett van, ám annál azért jóval bonyolultabb. Valahogy akaratlanul hősünk is magába szippantott egy keveset Drakula tévelygő energiáiból, ezáltal Soma arra vált képessé, hogy a lélekkel rendelkező ellenfelek lelkét megszerezze, és a speciális képességeiket felhasználja. 112 különféle ellenfél és főnök rendelkezik lélekkel, ám a szimpla ellenfeleknél csak nagyon ritkán találhatunk ellopható lelket, véletlenszerűen, tehát rendszerint rengeteget kell agyoncsapnunk egy fajtából, hogy az adott fajhoz tartozó lelket megszerezzük. Ha lesz lehetőségünk és pénzünk, akkor megvásárolhatjuk Hammettől a Soul Eater Ringet, ez a gyűrű jelentősen növeli a lelkek előfordulásának valószínűségét, hasznos dolog, amennyiben lelkekre vadászunk. Természetesen nem szükséges minden lelket begyűjtenünk, a kulcsfontosságúak úgyis az utunkba fognak akadni, de azért érdemes őket gyűjteni, mert hasznos képességeket, varázslatokat és támadásokat adnak, továbbá a lelkek száma befolyásolja a megnyerést is, lásd feljebb. A Soul Set menüben azt is láthatjuk, hogy minden lélek a három csoport (vörös, kék és sárga) egyikéhez tartozik, és itt tudjuk őket használatba is venni. Természetesen az egész játék főmenüjében található Soul Trade opció is a lelkekkel kapcsolatos, ha minden igaz (bár nem próbáltam), link kábel segítségével itt tudjuk csereberélni a begyűjtött lelkeket a haverokkal. A karakterlapon a következő menü, az Equip már ismerős lesz, itt szerelhetjük fel magunkat különféle dolgokkal. Ez az előző rész óra sokat egyszerűsödött, nem kell például csizmával és kesztyűvel bajlódni, csak három slotunk van, az elsőbe mennek a fegyverek, a másodikba a komplett ruhák és páncélok, a harmadikba pedig a varázserővel bíró ékszerek és kiegészítők: gyűrűk, nyakláncok, köpönyegek, sálak és hasonlók. Az Items menü ugyanaz, mint a Harmony of Dissonance-ban, itt használhatjuk a nálunk levő általános tárgyakat, varázsfőzeteket, könyveket, ételeket, térképrészleteket és hasonlókat. A következő menü az Ability, ez azonos az előző GBA-s rész Spellbook menüjével, a menet közben begyűjtött varázsképességeinket kapcsolhatjuk itt ki és be, továbbá pár szóban elolvashatjuk, hogy mi mire való. A játékon azért nem tudunk kapásból végigrohanni, azért kell bejárnunk az egész nagy térképet, mert bizonyos helyeken csak akkor tudunk továbbmenni, ha begyűjtjük az ilyen varázsképességeket és a kulcsfontosságú lelkeket. Az egyik ilyennel az alacsony plafon alatt tudunk átcsusszanni, egy másikkal a levegőből tudunk egy másodikat ugrani, aztán szükség van egyre azért, hogy a zsebórás nyúlnál (Aliz Csodaországban utalás) tovább tudjunk haladni, kell olyan is, amivel a víz felszínén haladhatunk, olyan is, amivel a víz alatt, és olyan is, amivel denevérré változhatunk (mint Drakula), és repkedhetünk stb. A Sleeppel természetesen „alvó módba" kapcsolhatjuk a gépet, a Config menü alatt pedig teljesen szabadon átdefiniálhatjuk a billentyűkiosztást, ezért külön piros pont jár a Konaminak, sajnos az ilyen lehetőség nagyon ritka manapság, igaz régen is az volt. A menüsor alján találjuk az Enemy feliratot, ez gyakorlatilag az előző rész Secret Info menüjének Encyclopedia almenüjével egyenértékű. Itt megnézhetjük mind a 112 ellenfelünket (persze csak arról van információnk, amiből már legyőztünk egyet), frankón animáló képpel, rövid leírással és útmutatóval ahhoz, hogy melyik milyen támadásokra érzékeny, mit ejt el, mennyi a HP-je, mennyi tapasztalati pontot ér, és ami a legfontosabb, hogy megszereztünk-e már a lelkét. Ez a menü tehát csak információkkal szolgál, de nem haszontalanokkal, és nagyban segíti a lélekgyűjtést.





Összességében én nem dobtam el az agyam az Aria of Sorrow-tól, a történet ritka nagy hülyeség, minden más téren pedig nagyrészt a Harmony of Dissonance-t kapjuk újra. A játékmotor valószínűleg legalább 95 százalékban azonos, továbbá rengeteg a teljesen újrafelhasznált grafikai elem és ellenség, sőt egyes helyszínek is visszaköszönnek, például az óratorony. Ráadásul az egész rövidebb és egyszerűbb is, kevesebb a nagyfőnök, és azok nem is annyira meggyőzőek. Tehát elmondhatjuk erről, hogy csak egyfajta „Harmony of Dissonance light", túl kevés újdonságot tesz le az asztalra, egyedül a lélekgyűjtögetés az, ami feldobja. Az mondjuk nem rossz, rengeteg jó varázslatot tanulhatunk, és mire összeszedjük az összes lelket, nagyon sok idő eltelik, ha tehát valaki a gyűjtögetésre megy, nem csak a játék teljesítésére, azért mégsem panaszkodhat majd a rövid játékidőre. Ha tehát nem hasonlítjuk az elődjéhez, ez a Castlevania epizód is egy nagyon jó játék, ugyanakkor azzal összevetve szerintem vérszegényebb, sőt a sok újrafelhasznált anyag mellett én az új grafikai elemeket és zenéket is egy kicsivel gyengébbnek, összecsapottabbnak találtam. Rajongóknak és gyűjtőknek természetesen ez is ajánlott, de aki csak ki szeretne próbálni egy GBA-s Castlevania-t, a Harmony of Dissonance-szal szerintem jobban jár.

Credo



MARTIN BELESZÓL!

Mindig is csodáltam a Castlevania játékokat finom eleganciájuk, misztikus légkörük és utánozhatatlanul gyönyörűen elvont japán manga illusztrációik miatt. Mindig elhatároztam, hogy elkezdem, és szépen lassan végignyomom őket, kezdve a Super Nintendós epizódoktól a GBA-sokig, de a dolog egyre csak tolódott. Mostanra úgy érzem, elkéstem. Lemaradtam. Most már nem lenne rá időm. Szerintem te ne hagyd ki őket!



CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ a lélekgyűjtögetés feldobja a már ismert alapot
× alapjában rövidebb elődjénél és sok az újrafelhasznált dolog

8 pont

Sziasztok arcok! Újra június, szalad a higany, rohad a gatyó, minden muff alig-bikiniben küldi, én meg Fourier-integrálok matematikai analízis vizsgán... Most én vagyok zsírhülye, vagy a magyar oktatási rendszerrel van hézag? No, de hogy témában maradjunk, guruljunk neki másodszor is a Csevegésnek! A felvételin átmentem, így egy darabig én fogom pofozgatni kedvenc újságotok levelezési rovatát. Hogy ez jó, vagy rossz, azt mindenki döntse el maga :-) Radeon

Végre itt az újév. **(Na az se tegnap jött, de végül is itt van, ja. R)** Vele több szenny, több rablás és több újdonság a **Árpád Üzletház helyett. Ugorj ki, megbeszéljük hogy kavarjuk a lottát ;-) R)** Ja igen, jut eszembe. Előfizetőtök vagyok (kaptam ajándékot, én voltam az egyik kisorsolt!), de elfelejtettem ráírni a csekkre azt a hat számot, amit kérek, még régről. **(Átdobtam az adataidat Martinnak. Mostantól rajta múlik a sorsod. Imádkozz, öcsém! R)** Nagy RPG fan vagyok ugyanis, igaz kissé beszűkülve a Squaresoftra. Most megyek visszafelé a sorozaton... Király. Melegen ajánlom mindenkinek mindegyik részt... Bye (Van Wormsös játék PS-re vagy PS2-re, ami NEM a Worms Blast, hanem olyan jó öreg Worms?) Simon Ambrus **(PS-re Worms, Worms 2, Worms Armageddon, Worms World Party, PS2-re érkezik a**

és ha lehet, akkor egy rajongót kell megbízni a cikk megírásával. **(Aztán akkorát ömleng róla a delikvens, hogy rögvest szaladtok megvenni a diszket. Aki meg nem rajongó, az szív vele, mert neki feleannyit nem ér a játék, és már jön is az anyázás a túl magas pontszámok miatt. R)** Pl. a GC-s Resident cikk nagyon állat lett. A film meg nagyon sz*r, mert CSAK tetszett nekik a játék, aztán csináltak belőle filmet. Azért azt nem kellett volna írnod a válaszban, hogy „kit érdekel a történet" ,meg „gyere ki a virtuális világból". Miért baj az, ha valaki rajong valamiért, és képes magát beleélni? **(Nem is olyan rég, a messzi Távol-Keleten egy japó gamer-kolléga otthagyta a fogát - egy deatmatch**

emberiség megmenekült, USA nyert, könnyzápor, happyness, valami húgyagyú poén, világbéke, kamera lassan rázoomol az USA zászlóra, csapó, stáblista. Szerintem ez jönne be a haverjaidnak. Hiába, az amerikai kultúr-okádék lassan a mi fejünket is üresre mossa. R) Gondolom érted, hogy mire gondolok. **(Csak remélni tudom, hogy érted, mire gondolok. R)** Az újság egyébként nagyon állat. Pont ezért jár nagy felelősséggel a szerkesztése. Ja, és nem tudod véletlenül, hogy mi a répa az a Swan Crystal, ami eladásokban veri az Xbox-ot? **(Nem vágom mi az. R)** Hmm, most nézem, hogy valaki megkérdezett a Cseviben, hogy mik a legjobb játékok szerinted, és úgy kezded, hogy Tekken... Gandalf RULEZ! Inkább nem tartalak fel tovább. Üdvözöl: Egy harcos mind fölött: Jin Kazama

(A soron következő levelet a Martin amerikai unokaöccse írta, így sajnos muszáj volt beraknom. Jövő hónaptól a srác írja az összes PS2 cikket is, bocs mindenkitől ;-) R) Csá



Csevegő

Konzolban. Fiúk, térjetek észhez! **(Kizárt! R)** Playstation (2) a király! Ugye Martin? Ne bántsátok szegény Liquidet! (Ugye Martin?!) Ő is ember. **(Dehogy bántjuk. Liquid apu nem szimplán ember, aranyember! Hírek, Cool-Túra nélküle nincs! R)** Mikor lesz Max Payne 2 PS2-re? **(Egyelőre nem tudni róla semmit. De őszintén: nem elég komplett az egymagában? Vagy támasszuk fel itt is a főhős családját, hogy aztán még egyszer leirtsák? R)** En két éve veszem a Konzolt, eleinte csak PS és Nintendo 64 volt benne. **(Tévedsz, eleinte még SNES és Saturn is volt benne! R)** Minek kellett az Xbox-ot beletenni? **(A címlapon még mindig ott van – és ott is lesz –, hogy a lap a „Megszállott játékosok magazinja". Hisszük, hogy az X-esek közt is lehetnek ilyen emberek! Hisszük, hogy az Xbox lehet, sőt van olyan jó gép, mint a PS2! Egyenlőség, testvériség, szabadság! Ja bocs, ez más. R)** Nem értem! Mindenki szidja a PS2-őt, **(Ki mindenki? R)** pedig tudják, hogy sokkal többre képes mint az Xbox. Még ők vannak megsértődve, hogy kevesebbet írtok az Xbox-ról. Good year. Good Life. Good Playstation. **(Better Xbox. Gösser GameCube. Mondom, egyenlőség van :) R)** Ugye jól beszélek Martin? Escape

(Most következzen egymás után két ellenvélemény. Az első rövid, velős, a második mélyreható filozófiai eszmefuttatás, mégis mindkettő egyazon témát rágcsálja. R)

Szeva Martin! Nagyon drága az újság, de durva jó! Csak így tovább! Retek **(Szeva Retek! Fizess elő, olcsóbb lesz és változatlanul durva jó! Kösz az elismerést! R)**

Üdv az egész tímnek! Mindenekelőtt gratulálok nektek, hogy ilyen színvonalas újságot ILYEN olcsón csináltok. Ez biztos vmi varázslat. Tippjeim a következők: 1. A tesztereknek nem fizettek rendesen **(Adod a lovat Csipi alá. R)** :) (Martin meg helyből nem veszi ki a részét, hehe) 2. Valaki állandóan igen jelentős támogatást nyújt nektek. **(Nálunk egyedülálló módon a szerkesztők fizetnek, hogy írhassanak. Ki is akart tesztelő lenni? :) R)** Egyszerűen nem értem, hogy hogyan fértek bele a költségvetésbe... Na nem baj, ez a ti dolgotok, de azért jó lenne tudni :) Az ilyen üzleti fogásokat jobb minél előbb elsajátítani. **(Ügyesek vagyunk. Gyere ki este a Moszkvára, a metróból kijövet, a szemközti 3-4 pad az 576-nak van fenntartva – mióta Martin meghirdette a „mindent az olvasókért" reformszisztémát, ott székelünk az**

Worms 3D, bűbájos cel-shaded 3D grafikával, és állítólag online játékmóddal + pályaszerkesztővel. Figyelem, a SEGA adja ki a cuccot (!), a divatnak megfelelően valamennyi futó konzolra + még PC-re is. Utolsó negyedévre ígérik. R)

(Néhányan még mindig nyögik a Martin-féle Primal-eresztést, töretlenül gurulnak a kövér gratulációk, jóízű elismerések. Aztán csak óvatosan, mert a bossnak lassan nem fér be az egója a szerkesztőségbe :) R)

Hello Martin és 576-os csapat! Gondolom tudjátok, hogy az újságotok és a munkátok über állat király! **(Te tudod, én tudom, a többi meg kit érdekel! ;-) R)** A januári számban olvastam Martin írását a „Primal" címet viselő játékról. Király! Ismét elcsodálkoztam magam, úgy hogy a nyál csorgott a számból. Olyan érzésem volt, mintha személyesen is ott lettem volna és velem történne az egész... Mintha én lettem volna Jen. Ilyen alaposan, részletekig menően leírni egy játékot szinte lehetetlen. Bár a MESTERNEK ez ismét sikerült olyan játékok után mint pl. MGS1; PE1; MGS2; DMC... Tudom, ez a lista nem teljes (szerencsénkre)... Döbbenten ültem kezemben a játékosok bibliájával. Megint meggyőztetek arról, hogy érdemes venni és olvasni ezt a lapot. Más: nagy dolog volt emelni az oldalszámot; bár ez némi ármódosítást vont maga után, de ez – szerintem – ilyen jó újságnál nem számít. Még mindig – relatív – olcsók vagytok. **(Mindig is szerettem azon embereket, akik f*szán megbeszélik magukkal a dolgokat. R)** Csá-csumi-csá, csokoládés spenótos rakott krumpli! **(Nesze neked nyelvművelés, így magyar érettségi környékén :) R)** Üdvözlettel: Borka Budapestről

HALO Gandalf! Én vagyok az az elvakult Tekken fan, aki felemelte hangját a Tekken 4 cikkben fellelhető pontatlanságok miatt. (mondjuk már szerintem úgysem emléxel a rendkívül erős hobbit füvek pipázgatása miatt:) Kösz, hogy beraktad levelem a Csevibe. Most, hogy visszaolvasom, picit tényleg túlspiláztam a dolgot. Bocs. **(Nem kell bocsánatot kérni, nyugodtan tessék teljes mellszélességgel odaállni a fanolt címeink mellé. Ez különböztet meg minket a „vasárnapi" gamerektől. Azért persze ne váljon az életeddé. R)** De azért azt gondolom te is elismered, hogy az angol történet magyarra történő lefordításának nem kéne gondot okozni a tesztelő úrnak. Tudom én azt, hogy ez „csak" játék, csak szeretném felhívni a figyelmeteket, hogy a rajongótáborral rendelkező cuccok fokozott figyelmet igényelnek,

klubban. Több, mint 24 órát Diablo II-zött folyamatosan, se pisi, se kaki, se kaja, se pia. A meglepetés a reggelre beosztott takarítóra várt: a középkorú, egyedülálló (ofkorsz...) fazon ugyanis rá volt borulva a billentyűzetre, orrán-száján dőlt a vér, no szufla, kaput machen. Na Ő is ÍGY kezdte... R) Hogy egy hozzád illő példával szemléltessem: tudod-e, hogy a legtöbb osztálytársam fikázza a Gyűrűk Urát? (a filmet) Mer „túl hosszú, dögunalmas, semmi fordulat, csak néha egy kis csata" Hogy miért? Mert nem élik bele magukat, nem engedik, hogy elvarázsolja őket a történet, a hangulat. **(Ezt rosszul látod. Azért szapulják, mert mást kaptak, mint vártak: a megszokott „vízfej-forgatókönyv" szerint Középfölde ellen a népszadista Sztálin vezetett volna hadat, atombombákkal, Armageddon beütésű meteorzáporral, mindent elsöprő droid-hadsereggel. Miután a világ összes országa behódolna neki, maga Sztálin kapná el Zsákos Frodó nőjét és alaposan betenne – szó szerint. Aztán leirtaná hősünk egész famíliáját ezeriziglen visszamenőleg. Ettől az egyébként Los Angeles-i antikábszeres, ultrabecsületes, állattartó és természetbarát rendőr Frodóka – alakíthatná pl. Schwarzenegger –, akinek 6k nm-es vityillója van a tengerparton, úgy bedurranna, hogy egymaga elkotorná az egész CCCP-t. Eközben persze megismerkedne az obligát „pótnővel", akit hozhatna a Godzilla mellű Pamela Anderson. A film végén a szokott SF2 szintű „one-on-one" bunyó Sztálinnal, aki orv módon még le is mérgezné szegény kis Frodót, csak hogy még jobban a szívünkhöz nőjön a drága. Aztán kapna egy-két kardot a hátába a Zsákos, meg némi AK-sorozatot az arcába is. Már a földön fekszik, Joszif a privát tankjával készül kétdimenzióssá redukálni, hangos „hókuszpók-röhögés", ám ekkor Frici előtt megjelenik az eredeti nőjének hologram képe, és felzendül az amerikai himnusz is – de legalábbis valami James Horner csuromnyál melódia –, hogy teljes legyen a szinesztézia. Ettől persze újult erőre kap a haversrác és egy kézzel tart ellent a tanknak, ami ugyan felrobban, Sztálin papa mégis megmenekül – tudod, kell valami a Két Toronyba is. Aztán kiderül, hogy a Zsákos egész családja él, csak a gonosz szovjetek b*szták át a srácot. Az**

576 Konzol team. Úgy látom, hogy követeléseim süket fülekre találtak. Nos, újabb követeléseimet most olvashatjátok. 1. 3 db Playstation 2-t, 3db Xbox-ot, és 3 db Gamecube-ot. **(Ha bejössz a szeribe és bemutatod, hogy játszol egyszerre 9 gépen, megkapod! R)** 2. Mind a kilenc géphez az összes játékot, és ami még meg fog jelenni a következő két évben. 3. Ja és az újság még mindig nem ingyen jön! **(Fene a sötét lelkét a Postának! R)** 4. Küldjetek 2 jegyet japánba az ECTS 3-ra. **(Már küldtük, biztos itt is a Posta... R)** 5 .Tudtok róla hogy nem érkezett semmi Medal of Honor-os cuccc! Nagyon remélem, hogy teljesítitek követeléseimet! Mert már okosabb vagyok, ugyanis minden szerkesztő lakóhelyére C4-es plastic bombát helyeztem el. **(Tudjuk, itt volt a Mancs, megtalálta mindet, azóta a populáris „hozdvissza gamét" nyomatják a Csipivel. R)** És ha ez nem lenne elég, elrejtettem 4 azaz 4 db atom töltetet (amit az oroszoktól szereztem) szétszórva az irodátokba. **(Ja, tegnap bejött a Solid Snake, levadászta mindet. Bocs. Én drukkoltam neked. R)** Van 1, azaz 1 rossz hírem a számotokra. A személyes jó barátom Osama bin Laden, **(Nekünk is spanunk, ő hozza az anyagot hetente kétszer. R)** egy röpke telefon és egy Boeing 765-ös az irodátokba száááááll. **(A telefont vállaljuk, a Boeinget küldd másnak. R)** Ha Ha Ha Ha!!! Genyo-007 **(A jókedv, csak az számít. R)**

(Nem kívánok hirdetési mellékletet varázsolni a Csevegőből, de 1-2 klasszikus beszerzésében nem tagadom meg a segítséget. Az alábbi embereknek nagy szükségük van az említett játékokra (valóban eredetiben): Turda Viktor – 30-291-89-62 – Metal Gear Solid – PS1. Dávid Dániel – *tyrant@egon.gyaloglo.hu* – Resident Evil 1-2 – PS1. Még egy kis távirati: Molnár Tamás: Tekken 4 leírás az 50., 2002 májusi számban található, az újságban megtalálod, hogy kell megrendelni. Balázs: Crash Team Racing: főmenüben L1+L2 lenyomva tart, majd jobb, jobb, bal, Háromszög, jobb, le, le = extra pályák; Rogue Spear: Menj a menüben a Load Game-re, passwordnek írd be: P8H!H!P8P?H!? Ezzel az összes pálya elérhetővé válik. R)

(És akkor jöjjön a forró kása: fejjel szaladunk az e havi hónap témájának! Elsőnek mindjárt itt van az 576 online fórum rezidens ag-

resszora, a kíméletlen topic-terminátor Bajnok levele. R)

Szerintem egyszerű a válasz. Kellenek, mégpedig mert mindig vannak szélsőséges emberek, akiknek szélsőséges dolgokra van szükségük. Ezért van az étteremben az étlapon rántott béka almával, meg csőbe sütött csigaszem. Mert százból egy ember erre vevő. De ha belegondolunk, hogy mi lenne velünk, ha ezek a játékok elszaporodnának? Még belegondolni is szörnyű. Bajnok **(Ha valaki vitába kíván szállni ezzel az úriemberrel, várjuk a ringben az 576.hu-n. Bajnokkal szemben fejvédő és szuszpenzor használata kötelező :-) R)**

Tehát, mekkora igény van az extrém játékokra? Nem sok. De kell! Nézzük csak a Microsoft és a Sony szekereit: hihetetlen mennyiségben érkeznek a már ismertetett stílusokban a különböző stuffok; van Devil May Cry 2, Max Payne, Colin McRae Rally, és még sorolhatnám. Biztos megoldásokra támaszkodnak, kasszasiker nevek folytatásait göngyölítik fel a motollára és pofozzák fel százhuszonnyolc bitig. A baj csak az, hogy a már ismert ötletekből, megoldásokból és klisékből gazdálkodnak és építkeznek. Akárcsak egy hollywoodi akciófilmdömping. Ellenben ott van a Nintendo, aki mindig is figyelt arra, hogy ne adjon ki szemetet. Így jöhettek ki SNES-re a Mario és Donkey Kong játékok, a Secret of Evermore és társaik, N64-re a Banjo, a Perfect Dark és a Conker, vagy Gamecube-ra a Pikmin, a Luigi's Mansion, a Zelda, vagy a Resident Evil-remixek, amik ugyan már ismertek, de nem a nagy N nagy(?)közönsége számára. Na, PONT ezért van az, hogy a Nintendo csak slattyog: mert figyelnek rá, hogy egyedi, karakteres és kiforrott darabokat vágjanak az arcunkba, és ha megnézzük a készülő játékokat (pl. Viewtiful Joe), láthatjuk, hogy így megy továbbra is. Mekkora a kereslet? Pontosan annyi, amennyi egy perifériára szakadt közösség igénye. Nem szabad felborítani a természet egyensúlyát. Hogyan tovább? A játékot önmagában kell értékelni. Hülyét kapok, ha azt mondják, hogy a Mario játékok azért rosszak, mert semmi akció és vér nincsen bennük, vagy a Metal Gear Solidból többféle gépfegyvert, netán hosszabb sztorit akarnak kisajtolni. Meg leszakadó fejeket, premier plánban kivégzett Sniper Wolfot és ballisztikus rakétára kötözött Liquid Snake-et. Everyone, ezek a maguk műfajában nézve perfekt stuffok! Kerek egészet alkotnak, hangulatuk és SAJÁT karakterük van. Tyler. **(Ez csak egy rövidke „trailer" abból a 10-11K karakterből, amit Tyler barátunk erre a hónapra alkotott. A nagyobb, hosszabb, vágatlan verzióért sasold az 576.hu fórumát. R)**

Sok ilyen csodára van szükségünk. Mindig mindenkitől egy új csodát várunk el hisz minden csoda három napig tart. Kivétel az amiket istenek készítenek. A közönség mindig ott van az új ötletekre hisz nekik mindig valami új kell. DE sajnos az istenek néha magukon kívül vannak és csak szellemi képességeik fejlődnek, ám negatív irányzatba. Mi vagyunk a nép kit táplálni kell! Szóval etessetek meg minket mindig valami újdonsággal! Ti tápláltok minket, mi táplálunk titeket. Végeztem. logen kiszállt. **(Végre valaki a másik oldalról :-) R)**

Ki az, aki szerint NEM kell innováció, vagy rétegjáték?! Általában a felsorolt játékok előhírnökei valaminek; később elképzelhető, hogy nagyon menők lesznek (persze az is lehet, hogy nem :) Most még meg nem értett géniuszok... Nagyon kellenek ezek a furcsa témájú/megvalósítású/kezelésű játékok ebben a – szerintem – egyre unalmasabbá váló játékközönben, mert nemhiába élik reneszánszukat a retrogame-ek. Jómagam is egyre többet játszom GBA-n :) rolika **(Erre vártam: egy értelmes ember, az iskoláját! :-) Rad)**

Hali! Ha megengeditek egy kicsit távolabbról kezdeném a problémát boncolgatni. Valahol olyan ez picit, mint a csak a „csúcs grafika számít" mentalitás, hajlamosak az emberek csak és kizárólag az alapján ítéletet mondani egy játék felett, hogy hány trillió poligon mozog, triplán árnyékolva a mittudoménmilyen háttér előtt. Nomármost ők azok akiket nem annyira az köti le, hogy mit nyújt *élvezetben-játékélményben-szórakoztatásban* maga a nagybetűs játék, hanem sokkal inkább az, hogy lehessen gizdulni a haverok előtt, hogy ez milyen szép és csak ezen, vagy azon a gépen(legyen az akár PC, akár konzol) működik. De nem csak ez számít, félre ne értsetek, fontos a külcsín is, de öreg hiba a játék feletti ítéletet csak erre alapozni **(Helyénvaló az észrevétel, én is ezt lököm folyvást. R)**, meg kell azt is nézni azért, hogy esetleg fél év múlva is leülsz-e mellé egy-két órára, vagy esetleg a haverokkal el tudtok-e ütni vele egy-két délutánt-estét-éjszakát önfeledten őrjöngve. Szóval így van ez szerintem a merészen újító játékokkal is, amik minden eddigi koncepciót, bevett fordulatokat felrúgva próbálnak eljutni azokhoz, akik ezt tudják értékelni. Sajnos egyre kevesebb ilyen játék, és játékos van, talán ezek az emberek leginkább a régi motorosok közül kerülnek ki, akik még ma is leülnek egy C64 emulátor elé valami mai szemmel borzasztó grafikájú játék elé nosztalgiázni egy-két órácskát, és ez alatt önfeledten tudnak szórakozni, **(Visítozni, könnyezni, anyázni, asztalt fejelni, kontrollerrel focizni. Ismerős, arcok? :-D Rad)** és a játékélmény miatt ülnek oda, nem kifejezetten a külcsín miatt! Szóval kellenek nagyon is ezek a stílusú játékok, de azt tisztán kell látni, hogy nagy tömegben, nagy nyereséggel sosem fognak fogyni, és ez az amiért a kiadók sem fogják magukat sosem tépni az ilyen játékok fejlesztésével, kiadásával. kopa **(Az utolsó mondat kivételével szóról-szóra egyetértek. Rad)**

Újszerű játékok? Régen mikor megjelent a Pong mindenki azt nyúzta, aztán jött a Pac-Man, a Donkey Kong, NES-ra Mario, Sega gépeire Sonic. Ezek akkor forradalmiak és újszerűek voltak és valóban nagyon kevés új ötlet van. Gondoljunk csak a Tenchu vagy az MGS-re, mindenki azokat másolja. Dreamcasten voltak új ötletek, pl.: Typing of the Dead (megjelent ez egyáltalán? – **Igen. R)** ahol a Zombik likvidálásához be kellett pötyögni a nevüket, na meg a Jet Set Radio, a Shenmue! De most síri csönd uralkodik...de mégsem, már látom a fényt! EYE-TOY IS THE FUTURE! Mekkora ötlet! Vajon milyen jövő áll a kis szerkezet előtt?! Óriási ötlet! Csak így tovább! IGEN, kellenek nekünk az újszerű játékok! De sajna mostanság ugyebár mindenkit a pénz érdekel...pénz, pénz...a kiadók, fejlesztők úgy ahogy megkapják a lóvéjukat még ha a játékuk nem éri el az 5 pontot sem. Nekik megéri, nekünk, ha kiadunk érte 10ezreket és csalódunk nem... Új ötleteket akarok látni, nem klónokat! Kellenek az új ötletek! **(Amen. R)**

Szerintem ez egy rossz kérdés. **(Köszke ;-) Rad)** Persze hogy kell. Kell rétegzene? Persze hogy kell. Kell vegetáriánus étterem? Of korz. Kell, még ha tudjuk is, hogy csak kevesen fogják élvezni. A kérdés inkább az, hogy lesz-e ilyen egyáltalán. A REZ szerencséje, hogy a Sega éppen gazdag volt, és belevágott mindenbe, a FantaVision pedig a legelső játékok között volt PS2-re, és a Sony megfinanszírozta. De pénzügyi vonalon mindkettő csúfosan megbukott. Megjátsszák ezt még egyszer a cégek? Aligha. Viszont a világ szegényebb lenne nélkülük. Hzx **(Az utolsó mondatot tessék még1x elolvasni, uraim! R)**

Szasz Radeon. **(Szia. Te vagy az első nekem címzett levél gazdája :) R)** Nos, csapjunk a lecsóba! Hogy kellenek-e az extrém, ötletes játékok? Hát persze hogy kellenek! Ezeket a furcsa játékokat (pl. Freakout, JSR, táncolós gammák, vagy a most készülő Motion Gravure) nem kell másodlagosan venni. Gondoljunk csak bele! Minden játékstílus egy ötlet alapja. 10 évvel ezelőtt még nem tudtuk volna elképzelni, hogy egy játékban kémkedjünk, lopakodjunk, de néhány éve kijött a MGS evvel az ötlettel. **(Azért nem ez volt az első. Az MGS inkább a hangulatával és az átgondolt, fantasztikusan megtervezett felépítésével borított minket arcba. R)** Vagy azt is sokan furcsának tartották, hogy egy játék egy nagyvárosban játszódjék és az alvilágnak kelljen benne dolgozni, erre megjelent a GTA és a Driver. Szóval minden játékstílus alapja egy ötlet, csak sokszor az ötlet nagyon egyszerű, nagyon puritán. Az már más kérdés, hogy egy játék alapötletét egy másik sikertelen játéktól csórják át, és ők lesznek evvel sikeresek. Például a Capcom a Resident Evil játék-sorozat alapkoncepcióját a francia Infogrames-től leste el, akik ezt már felhasználták 1992-ben az Alone in the Dark-ban, hozzáteszem kevés sikerrel. **(Na na! Gondolod, hogy megért volna négy további folytatást + egy kiegészítő részt, ha nem lett volna sikeres? Volt annak anno visszhangja elég rendesen. R)** Szóval én egyenrangúnak tekintem ezeket a gaméket, sőt kedvelem az alternatívát a videojátékiparban! Úgyhogy lehet, hogy 5-10 év múlva természetes lesz a bekapcsolt konzol mellett táncolni, vagy egy logikai shooterrel nyomulni, esetleg félmeztelen csajszikat nézegetni. Annyit még hozzátennék, hogyha egy játék már nagyon ötletes, akkor kicsi az esélye annak, hogy tucatgémmé váljon. Még akkor is, ha a megvalósítás nem a legtökéletesebb. És ugye a tucatjátékok rontják leginkább a videojáték-ipart. Ez lett volna szerény véleményem. TISZTELETTEL: SnEaK, alias Imi **(Azért azt ne felejtsük, hogy a jól sikerült újítós játékok legfőbb veszélye, hogy tucatjátékká, avagy egy vergődő zsáner megteremtőivé váljanak. Crazy Taxiból mi a lópikulának kellett három? Resident Evilből miért kell az ötödik részt elkészíteni? És miért kellett mindenkinek elkezdeni lemásolni? Egy-két kivételtől eltekintve (Eternal Darkness, Silent Hill) tele van survival-horror hulladékkal a piac! Ne má'... R)**

Hogy kellenek-e az extrém játékok? Visszakérdezek: mitől lesz különleges egy fejlesztés? Attól, hogy a nagyközönség számára emészthetetlen egy program? Attól, hogy erősen megosztja a vásárlókat? Esetleg az olyan innovatív elemektől, amiket észre sem vesz az átlag játékos? Az internet fórumain egy szűk, viszont annál hangosabb réteg istenít egyes reflex játékokat (Parappa, Vib Ribbon, REZ, Frequency, Fantavision). Tulajdonképpen tényleg olyan különlegesek ezek a játékok? Hiszen egy kaptafára készült mind: történik valami változás a képernyőn – neked erre valamely gomb lenyomásával kell reagálnod...ez extrém? Vagy a játékok hangulata az, ami miatt bekerülhet a „különleges" kategóriába és esetleg legenda lesz belőle? Inkább. Csak hát a hangulat az vagy megfog vagy nem... Véleményem szerint ameddig a kiadók tudják (akarják) finanszírozni ezeket a – nagy valószínűség szerint – veszteséges **(Ezt ne gondold. Szerinted miért jut minden kínai minden ujjára különböző ResEvil játék? R)**, esetleg csekély jövedelmet hozó játékokat, akkor persze, kellenek! Ha a piac elbírja, az üzletek polcain elférnek, a készítők kiélhetik magukat, hébe-hóba a többi fejlesztő is ötleteket meríthet belőlük (amit jó esetben továbbfejlesztve beépít a saját produktumába), akkor miért ne?! Nekünk játékosoknak ez semmi kockázatot nem jelent – ha tetszik megvesszük, ha nem, akkor elfelejtjük! Pont úgy, mint a kommersz játékoknál. Nekem egy cseppet sem fáj, ha a játék kínálat 80%-át a közepes minőségű klónok teszik ki (az fájjon a cikkíróknak, ők szenvednek vele! ;D – egyszerűen nem veszek tudomást róluk! Részemről addig nincs baj, amíg a játékokra fordítható pénzem mennyisége kisebb, mint az érdeklődésemnek megfelelő játékok értéke! cue / index.hu

Radeon mondja: Fura, hogy mindannyian önmagát kiközösítő szamaritánusként veszitek számba az egyéni játékok leghangosabb ünneplőit. Én is közéjük tartozom és azt hittem vödörszámra fognak gurulni a hozzám hasonló népek levelei (lásd kopa, roli). Annyira nem vagyok öreg motoros gamer, mégis belefásultam a sok egymást hajazó trágyalébe, meguntam a futószalag-monotóniát és új élményre vágyom. Igenis abba az „underground" rétegbe tartozom, aki képes napokat csorgatni a nyálát egy Frequency-re, vagy egy Train Simulatorra, tátott szájjal, könnyeket potyogtatva. És nem a perfekt kivitel, avagy az égbeszökő poligonszám miatt. Sokkal inkább a kiéhezettség. Semmi másért nem szeretem őket, csak mert nem ugyanarról szólnak, mint 15 másik játék. Olyan ez, mint az európai filmek: ma már egy harmatosabb lokális alkotásnak is sokkal jobban örülök, mint egy újabb üres jenki vacaknak. Követelem a teljesen új ötleten alapuló, behatárolhatatlan stílusú játékokat! Más. Érdekes, hogy mind azt gondoljátok: újszerű játék = rétegjáték. Ostobaság. HL rétegjáték? Vagy: vigyél be AKÁRKIT 0-99-ig egy játékterembe és állítsd fel egy táncszőnyegre... Meglátjuk ;-)

(Zárásnak potyog az e havi favorit. A tag talán közvetlen a tavaszi szántásból hazajövet tákolta össze a stuffot, de egy biztos: ilyen stílusban még soha nem kaptunk levelet. R)

szia martin! soha nem irtam meg neked... **(Mostantól nekem tessék írni, kezd tudathasadásom lenni. Mart..., izé, Radeon)** szeretnem megkoszoni a munkattokat, nagyon szinvonalas minden! oromel adoki ertte a lovet, tudom h soha nem csalodom a konzulba! **(Dobáld el külföldön az útleveled, majd fogsz... ;-) R)** jo egeseget kivanok nektek! **(Tígedet is a Jóisten tartson meg. Asszony, aprónép jó'van? R)** udv: sanyi. u.i: nem tod h mi van az uj t. raiderel? **(Sanyi testvér, esküszöm nem szívatásból, madness a stílusod. Mondjuk nehezen tudnálak elképzelni, mint hírolvasót... Talán a Kondás és Tsi Rádiónál ;-) Az új TR neve Angel of Darkness, mindjárt rajtol PS2-re és PC-re – legalábbis ezt hazudja a hivatalos álláspont. Ultra grafika, újszerű játékmenet, reformált mozgásrepertoár – végül is a Knight Riderről is ezt ígérték anno. R)**

Ez lett volna a júniusi Csevely-dózis, kemény 25 ezer karakterben. Remélhetőleg mindenki sikerrel csillapította szociális éhségét. Találkozunk az összevont számban, addig is vadul csurgassátok az alapanyagot, mert most látom így visszaolvasva, hogy szétpofáztam ezt a 2 oldalt. Feladat: jövő hónapban befogni az arcomat oly módon, hogy nem hagytok szóhoz jutni kíméletlenül überállat leveleitekkel.

Hónap témája! A nyári számban ismét meginterjúvolunk titeket és nagyon szeretném, ha ezúttal picit jobban szétoszlana a tisztelt kompánia. Nos: meddig mehet a hardware-es fejlődés, miért is jó, és jó-e nekünk egyáltalán a gyorsabb prockó, fejlettebb grafikus egység, ilyesmik. Kéretik a kérdés mindkét részére válaszolni! Jut eszembe, úgy megy fel a hőmérséklet, mint x-faktor az exponensben, sz'al PS2-k, Xbox-ok, GC-k, egyéb dobozok, TV-k pihenőállásba, elő a fürdőnaci-naptej duót, irány a ferdepad, pókhasat ledolgozni, hadd nézzenek a bébik a strandon. Sziasztok! Radeon

Mozi/Film/VHS

Rekviem egy álomért (2000)



Kábszeres filmet csinálni annyira cool! De még királyabb (és egyszerűbb, ugyebár) azt harsogni úton-útfélen, hogy „igen, láttam, és nagyon cool volt”… Egy bizonyos réteg (nehezen magyarázható módon, de *feltétel nélkül*) imádja és agyba-főbe hype-olja ezeket az alkotásokat, attól függetlenül, hogy (bújtatott) propaganda (igen, azt hiszem, ezt a kategóriát nyugodtan deklarálhatjuk!) vagy anti-propaganda moziról van-e szó – és itt már bele is fejeltünk, szépen izomból, egy toronyház méretű paradoxonba, ami gránitkeménységű oszlopként magasodik mindenki fölé; mert tudvalevőleg – és meglehetősen sarkítva – a drog öl, butít és nyomorba dönt. De ami tiltott, az mindig a mézédes gyümölcs…

A kábszeres film, bármely kategóriába is tartozik (dráma, vígjáték, kaland, művészfilm) elég kemény dió. Érteni, értelmezni, mindenképpen. Keveseknek is sikerül. Aki meglehetősen jártas a témában (ergo fogyaszt(ott) drogokat és *megközelítőleg/pontosan* ismeri a hatásukat), és értelmi szintje már túlhaladt egy bizonyos „vízválasztó” értéken (nem azokról beszélek, akik *épp átestek* a tűzkeresztségen), az általában könnyűszerrel ki tudja választani ezen mozik közül, hogy melyik ostobán és dilettáns módon elferdített selejt, és melyik húsba vágó, esetleg maróan humoros, életszerű-életszagú mestermű. Sokan (sokáig) azt gondolják, hogy urai a helyzetnek (és milyen vakvágányon vannak!) és tudnak választani – valójában sokkal kevesebben vannak ilyenek, és azt hiszem, személytől függetlenül mindenkiért kár, aki az *utolsó pillanatban* rosszul dönt. Mert *addig* tök mindegy, hogy mi volt és mit tettél. Ott kell *okosnak* lenni…



A gond ott kezdődik, ha éretlen, tudatlan, hozzá nem értő és tapasztalatlan (tetszés szerinti párosításban) személyek néznek meg egy ilyen filmet. A témában való járatlanságuk miatt szinte elkerülhetetlen az a szomorú esemény, hogy hibás, valótlan következtetéseket és mondanivalót vonnak le a film végén. Lényegében tök mindegy, hogy a film élethű vagy hatásvadász, dráma vagy vígjáték – vagy oda jutnak el, ahová sok magyar közéleti személyiség, akik mellüket verve hirdetik a drogok negatív következményeit, majd kinyilatkoznak egy olyan egetverő baromságot, mint mondjuk: „a srácok belőtték magukat füves cigarettával és testi roncsok lettek”; vagy pedig oda, ahová sok-sok alig-tizenéves srác és csaj: „nyomjuk a motyót gyerekek mint a barom, úgyis csak a kőkemény hernyósok döglenek meg a cucctól, az extől lazák leszünk, mint a rigalánc, a *gyors*tól meg kemények, mint a gyémánt”.

Van viszont egy *drogos film*, ami – mondjuk ki már most, a legelején – igencsak hatásvadász és túlzó az „élethűség” szempontjából, mégis azt kell, hogy mondjam: **kötelező darab mindenki számára!** Ha tehetném, mindenkivel megnézetném 14 év felett (korra és nemre való tekintet nélkül), sőt, általános iskolákban, nyolcadik osztályban, osztályfőnöki órán vetíteném a kölyköknek – talán még „kötelező megnézni” rendeletet is hoznék róla!

Egy dolgot gyorsban el kell mondanom a *Rekviem egy álomért*-ról, hogy érzékeltessem a helyzetet: sokszor, sok társaságban láttam már, de még soha nem volt *egyetlen* ember sem, aki láthatóan komoly lelki tusa nélkül állt volna fel utána! De még ilyen is kevés volt; a legtöbbször órákig hallgató, gondolataikba roskadó, összeomolva ülő, motyogó embereket láttam, akik sokáig két értelmes szót is alig tudtak kinyögni – és higgyétek el, most egyáltalán nem túloztam!

Ha még nem láttad a filmet, bizonyára most azt kérdezed: ugyan mi lehet ebben a moziban, amit korábban még nem láthattunk? Sőt, talán szkeptikus is vagy. Érthető. Mi újat tud mutatni egy olyan mozi, amiben ráadásul *nyilvánvalóan* egy csomó banális tárgyi tévedés (a drog-témakörben, természetesen) és erőteljes túlszínezés is van? Ma, amikor az égi csatornákon meghökkentő *anatómiai oktatófilmhez* hasonló pornó-mozik (melyek megtekintése után egy labilisabb idegzetű ember biztosan zavarodva mereng el a férfi-női lélek bonyolultságán, az erkölcs szó fogalmán és jelentésén, valamint a testi kapcsolatok mikéntjén és hogyanján) és a *végletekig gátlástalan* mentalitást fennen és harsányan hirdető akciófilmek mennek rogyásig? Nehéz erre így, írásban felelni… Talán nem is lehet…



Talán a szereplők tökéletes kiválasztása és a színészek *fájóan* szép játéka az, ami a néző szívére *ennyire* tud hatni? Talán a cselekmény *egyre gyorsuló*, kikerülhetetlen, sodró lendülete, amely a karakterekkel együtt a nézőt is szépen elragadja, megpörgeti, hányás közeli állapotba rakja, aztán megrágva, megalázva, nyálasan, véresen és mocskosan kiköpi, hozza meg a film utáni *súlyosan mély* hangulatot? Talán a *szívszorítóan gyönyörű*, garantáltan dallamtapadást okozó, mennyei muzsika a felelős? Talán a gyilkosan és *gyomorforgatóan* hideg, de ugyanakkor furfangosan meghökkentő operatőri munka okozza azt a bizonyos kisebb fajta sokkot? Talán az a kínzó, szennyes, *nyomorult érzés* érezteti hatását, amikor az agyad egyik fele tudja, hogy ez, ami a szemeid előtt zakatol (és ha nem egy hegyi kunyhóban élted idáig az életed, láttál már korábban is, kismillió alkalommal), csak egy kamu, kitalált film, míg a másik féltekéd viszont izzadva, zokogva, verejtékezve tiltakozik ellene, nehogy a látottak esetleg veled vagy szeretteiddel is megtörténjenek? Pedig, amit látsz, messze nem az *ÉLET*. Ott ennél sokkal *csúnyább* dolgok is megtörténnek. Ez *csak* egy film…



A *Rekivemet* megnézni és megélni olyan, mintha lekötözve hagynánk, hogy valaki egy ósdi, pengeéles borbélyborotvával összekaszabolja az egész testünket, az arcunkat, minden végtagunkat, hogy megismerjük a tökéletes, alapos és kezelhetetlen fájdalmat – hogy aztán a következő pillanatban minden vérző seb és kín egy szempillantás alatt tovatűnjön, nyom nélkül. Pontosabban, nyom csak a lelkünkben marad majd. Egy betokosodott tüske az agyunkban…

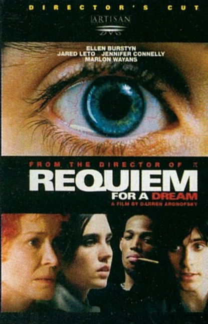
A *Rekviem* négy ember története. Négy ember bukásáé. Nem a halálról beszélek, valami sokkal rosszabbról – életről, ami még a nemlétnél is borzalmasabb; mindannyian *megméretettnek* és könnyűnek találtatnak – a droggal szemben.

Harry (*Jared Leto*) egy csendes, jóképű, huszonéves, teljesen normális, átlagos srác – mint te vagy én, vagy a szomszéd fiú. Nem egy harsogó ripacs egy valóságshowból, nem is egy kigyúrt kidobó vadállat egy menő mulatóból. Tyrone (*Marlon Wayans*), a barátja, hasonló kaliber, talán valamivel lazább fazon. Velük van még a földöntúlian gyönyörű Marion (*Jennifer Connelly*) is, Harry csaja, aki tehetséges ruhatervező és saját cége beindításáról álmodozik. Mindhárman drogoznak. Nyomogatnak. Ütögetnek. Beszívnak és utaznak, zenét hallgatnak. Hernyóznak. Tudatmódosító körsétákat tesznek. Elvannak. Ha demagóg politikus lennék, azt mondanám, hogy *drogfüggők* – de nem mondom. Mert ha valaki, aki hajlamos arra, hogy mindent kipróbáljon az életben, még a drogokat is, ez alapján ítéli meg a drogos kategóriát, még azt is találhatná mondani, hogy ez egy *tök cool* állapot.



Sara (*Ellen Burstyn*) Harry édesanyja magányos, unatkozó, ötvenes nő. Egyetlen szórakozása az unalomig ismert barátnő-brigád (pletyizés naphosszat) és a TV, a műsorok között pedig egy vetélkedő, ahová mindennél jobban szeretne bekerülni, szerepelni.

Harry általában anyja televízióját dobja a zaciba, ha elfogy a cuccra szánt suska. Egy idő után aztán a fiatalok megunják a vegetálást és kitalálják a tuti frankót: a heroinnal *kereskedni* kell, mert úgy mindig van belőle és még pénzt is hoz a konyhára. A cipős doboz tartalma pedig szépen gyarapodik…



Sara egy nap váratlanul meghívót kap az áhított TV-showba. Rájön, hogy a semmittevéssel töltött évek nem múltak el nyomtalanul – erősen meghízott, és a súlyfeleslegtől képtelen szabadulni. Orvosi segítség mellett dönt, és láss csodát, hála a kis piruláknak, megindul a fogyás (rögös) útján. Érzi, de nem érti, hogy furcsa, eddig soha nem tapasztalt dolgok (magyarán szólva: mellékhatások) történnek vele, de nem tulajdonít nekik túl nagy jelentőséget, hiszen a TV-s szereplés, egy piros ruha képében, amibe bele *kell* férni, végre elérhető közelségbe került…

Aztán a lüktető dolgok szépen, alattomosan, de egyre sebesebben, mint egy kialakuló, mindent elnyelő, mocskos örvény, *amiből nem lehet szabadulni*, elkezdenek beindulni. Nehezen bírtam megállni, hogy ne derítsek tovább, de tényleg jobb, ha magatok tapasztaljátok meg a továbbiakat. A film csúcspontján, a katarzisban végül a néző kap négy komoly jobbegyenest (szereplőnként egyet) – olyat, amilyet mondjuk Mike Tyson képes adni egy közönséges földi halandónak, aki nem védekezik, majd miközben a szilánkokra törött orrából dőlő virtuális vért törölgeti szenvedve, még gyomorszájon is ütik kajakra, hogy aztán összegörnyedve érezze, hogy a földön fekve valaki alaposan összerugdalja, végül leköpi.

Nézzétek meg a *Rekviemet*. Nézzétek meg a haverokkal, vagy nézzétek meg a szüleitekkel. Nem kell megbeszélni a látottakat – elég, ha nem felejtitek el, és ha eljön az a *bizonyos utolsó pillanat*, eszetekbe jut…

Martin mOBSCENE

Rekviem egy álomért. Színes, amerikai film, 102 perc. Rendezte: Darren Aronofsky. Írta: Hubert Shelby (Az utolsó kijárat Brooklyn felé). Szereplők: Ellen Burstyn, Jared Leto, Jennifer Connelly, Marlon Wayans. Zene: Clint Mansell.

Zene

The Hellacopters: Payin' the Dues
www.hellacopters.com

Zenét, zenekart, albumot ajánlani rizikós vállalkozás. Nem is vagyok oda érte. Az emberek erősen hajlamosak arra, hogy valakit a zenei ízlése alapján ítéljenek meg, kategorizáljanak be. A másik része a kérdésnek, hogy minek ajánljak húzós rockzenét egy Paul Oakenfold rajongónak? Úgysem tetszik majd neki, leszólja anélkül, hogy egyáltalán meghallgatta volna. Te érzel magadban késztetést arra, hogy egy nagyon komoly rock'n'roll élménnyel gazdagítsd magad (ugye, Böjtös Gabi :)? Akkor nyugodtan olvass tovább…

Egyik korábbi Cool-Túránkban már bemutattuk nektek a Backyard Babies zenekart, ami ugyanúgy az én preferáltam (és egyik kedvencem) volt, mint a mostani banda. Abban a cikkben találhattok egy érdekes mondatot a fiúktól, ami valahogy így szól: „Valószínűleg a világ utolsó igazi rock'n'roll bandája vagyunk”. Nos, nekik legyen mondva, ez az állítás *majdnem* igaz is. Most, hogy a Ramones nem aktív többé, még igazuk is *lehetne*. Elképzelhető, hogy Dregen (aki egyébiránt meglehetősen „menő” gitárosnak számít, hiszen a világhírű Gibson Guitars piacra dobott egy bitang cool, a nevével fémjelzett „custom” vajszínű-fekete halálfejes szériát is!) ezt a kijelentést csak finom irigységből tette, mint ahogy az a megállapítás sem *teljesen* igaz, hogy Dregen barátunk *tartalékos* bandája a Hellacopters. A dolog valahogy úgy fest szerintem, hogy a Hellacopters az **utolsó igazi** rock'n'roll banda a világon, amiben Dregen igen-boldogan játszott, amíg játszhatott!

Tíz rock-szerető hallgatóból kilenc, aki a banda ismerte nélkül nyilatkozik, akár meg is esküdne rá: a Hellacopters izzig-vérig eredeti, amerikai r'n'r csapat. Pedig nem; az 5 fiú Skandináviából, Svédországból indult világhódító útjára. Az eltelt évek alatt elérték, ami sok együttesnek soha nem sikerült: ők lettek a végtelenül energikus, húzós, 170 km/h-val pihenés nélkül száguldó rock'n'roll utolsó képviselői, a Ramones örökség egyetlen, mindenféle mesterkélt sallangtól mentes őrzői.

A Hellacopters vérbeli amerikai rock'n'rollt játszik. Elvis hagyatékát ötvözik a Kiss mennyekig emelő dallamvilágával, de ehhez hozzáteszik saját, az ős-dzsungel bujaságát idéző páratlanul telt gitárjátékukat, és megízesítik az egészet kifogyhatatlan energiájukkal, amely olyan intenzitású, mintha valakit tízszer egymás után kiütnének egy újraélesztéshez használatos készülékkel, majd rögtön utána kétszer egymás után lelöknék az Eiffel-toronyról, gumikötéllel a lábán.



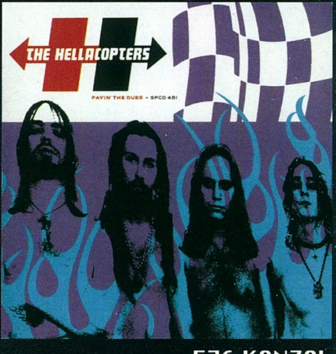
A *Payin' the Dues* a Hellacopters egyik legjobban sikerült albuma. Ha r'n'r kedvelő vagy, ennek a lemeznek a hallgatása közben olyan csodálatos élmény fog érni, mintha beülnél egy feltuningolt, 1964-es Chevrolet Impala Super Sportba, beröffentenéd a bivalyerős V8-as motort, beletaposnál a gázba (amitől a kocsi feneké kivágódik oldalra), majd Los Angeles egyik poros, külvárosi benzinkútjából elindulnál Las Vegas felé, át a sivatagon, a nyílegyenes úton, végig padlógázzal, a magnót üvöltetve, derékig kihajolva a kocsiból (a menetszéllel hűtöd magad), miközben melletted „jobbegyen” egy gyönyörűen érzéki bombázó sütteti az arcát a bőrfotel-szerű ülésben, és időről-időre kibont neked egy jéghideg nedűvel teli ampullát…

A Hellacopters nem szezonzenekar. Ők nem „videoklip banda”. Nem azért adnak ki egy lemezt, hogy feltegyék az egyetlen aktuális „húzószámukat” előre és mellérakjanak kilenc töltelék-szemetet. Ők nem lassítanak be a harmadik számnál két ótvaros, unalmas balladával. A *Payin' the Dues* elindul a CD-lejátszóban (vagy **bakeliten**, mert ők még tudják, mi az az analóg hangzás, ezért minden lemezüket kiadják fekete korongon is!), a *hallgató* beveszi képzeletbeli, kis Hellacopters logoval díszített tablettát, a szívdobogása felgyorsul, a pulzusa megnő, a lába dobolni kezd, felugrik a fotelből (vagy belelép a gázba ;) és kezeit széttárva, mindent kiadva magából végigfut egy maratoni távot, 100 méterenként átugrandó gátakkal és vizesárokkal tarkítva, majd a végén, a tizedik szám közepénél úgy érzi, hogy most már végérvényesen szétfeszíti belül az a bizonyos érzés, látja, ahogy a zenészek minden energiájukat beleadva, hangszereiket szétgyilkolva belehajszolják magukat a végkimerültségbe. Szinte pisztolypárbajt vív a zenekar a hallgatóval – végül ezt az egész őrült száguldást mindkét fél oldaláról egy halálpontos, döntő lövés zárja le, amit egy disznó .45-ös Magnumból, vagy egy combos Desert Eagle-ből adnak te egymás szívének irányába.

Utána a hallgató visszaül a fotelbe, iszik egy nagyobb kortyot, és elmosolyodik, hogy szerencsére vannak még bandák, akik komolyan veszik azt, amire feltették az életüket.

Rock 'n' Roll Never Forgets!

Martin













CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329 BUDAPEST Pf.: 24

PS2 MEMORICARD



GC GÉP + METROID PACK



PS2 GÉP + MGS2 SUBSTANCE



GC GÉP + ZELDA PACK



EYE TOY



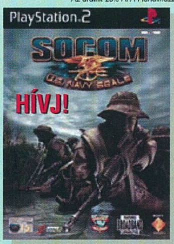
Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmazzák. Az árváltozás jogát fenntartjuk!

PSX

007 The World is Not Enough (Platinum)	7990.-
A Bug's Life (Platinum)	5990.-
Acecombat 3. (Platinum)	5990.-
Alfred Chicken	9990.-
Alien Resurrection	4990.-
Bloody Roar 2	3990.-
C-12/Medievil Pack	6990.-
Carmageddon (Exlusive)	3990.-
Chase the Express (Platinum)	6990.-
Colin McRae Rally 2.+No Fear Downhill Mountainbike Pack	4990.-
Crash Bandicoot (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 2. (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 3. (Platinum)	5990.-
Crash Bash (Platinum)	5990.-
Crash Team Racing (Platinum)	5990.-
David Beckham Soccer	4990.-
Donald Duck/Tiger's Honey Hunt Pack	7990.-
Donald Duck: Quack Attack (Platinum)	5990.-
Dragstars	3990.-
Duke Nukem – Land of Babes	4990.-
Dune (EA Classic)	3990.-
Emperor's New Groove (Platinum)	7990.-
Fifa 2001 (Platinum)	8990.-
Fifa 2003	11990.-
Fifa World Cup 2002	10990.-
Gran Turismo 2. (Platinum)	6990.-
Grand Theft Auto – London	4990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
Hidden and Dangerous	4990.-
Jax	8990.-
Jungle Book – Groove Party (Platinum)	7990.-
Knockout Kings 2001	3990.-
Lilo and Stich (Platinum)	5990.-
Louvre: The Final Course	2990.-
Medal of Honor (Platinum)	4990.-
Medal of Honor 1+2 Pack	8990.-
Medal of Honor Underground (Platinum)	4990.-
Megamen Legends 2.	9990.-
Monster's Inc. (Platinum)	5990.-
Mortal Kombat Trilogy	5990.-
Moto Racer World Tour (Platinum)	7990.-
Muppet Monster Adventure	6990.-
NBA Live 2003	11990.-
Need for Speed Porsche 2000 (Platinum)	7990.-
Need for Speed 5/ Moto Racer Double Pack	8990.-
Peter Pan – Adventures in Never Land (Platinum)	5990.-
Pink Panther	5990.-
Planet of Apes	3990.-
Rainbow Six (Exlusive)	4990.-
Rainbow Six + Rogue Spear Pack	7990.-
Rayman 2.	5990.-
Rayman 1+2 Pack	7990.-
Resident Evil 3. Nemesis	4990.-
Ridge Racer Type 4 + Jogcon controller	5990.-
Rogue Spear (Platinum)	6990.-
SHREK: Treasure Hunt	7990.-
Simpson's Wrestling	10990.-
Special Ops – Ranger Elite	4990.-
Spiderman 2. (Platinum)	5990.-
Spyro 2. (Platinum)	5990.-
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	5990.-
Star Wars: The Phantom Menace	4990.-
Syphon Filter 2. (Platinum)	5990.-
Syphon Filter 3. (Platinum)	5990.-
Tarzan (Platinum)	5990.-
Tekken 2/Soul Blade Pack	6990.-
Tekken 3. (Platinum)	5990.-
This is Football 2.	3990.-
Tiger's Honey Hunt (Platinum)	6990.-
Time Crisis (Platinum)	7990.-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	5990.-
TOCA + Colin McRae Rally Pack	7990.-
Tom and Jerry in House Trap	5990.-
Tomb Raider Pack (III. + IV.)	7990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	6990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	10990.-
Treasure Planet	9990.-
Vagrant Story	9990.-
WCW Mayhem (Classic)	3990.-
Worms World Party	4990.-
WRC Arcade	9990.-

PS2

007 Nightfire	17990.-
Ape Escape 2.	16990.-
Auto Modellista	17990.-
Baldur's Gate II.: Dark Alliance	17990.-
Blood Omen 2.	15990.-
Bloodrayne	16990.-
Burnout 2.	16990.-
Colin McRae Rally 3.	16990.-
Commandos 2.	12990.-
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (Platinum)	8990.-
Crazy Taxi (Platinum)	8990.-
Dead or Alive 2. (Platinum)	8990.-
Desert Storm	17990.-
Devil May Cry (Platinum)	9990.-
Devil May Cry 2.	17990.-
Dino Stalker	17990.-
Disney Golf	9990.-
Dragon Ball Z: Budokai	14990.-
Drakon: The Ancient's Gate	16990.-
Dropship United Peace Force	8990.-
Eve of Extension	6990.-
F1 Career	HÍVJ!
Fifa 2001 (Platinum)	9990.-
Fifa 2003	17990.-
Final Fantasy X (Platinum)	8990.-
Formula One 2001 (Platinum)	8990.-
Formula One 2002	17990.-
Fur Fighters	6990.-
Gauntlet – Dark Legacy	6990.-
Gran Turismo 3. A – Spec (Platinum)	8990.-
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo (Platinum)	8990.-
Grand Theft Auto: Vice City	17990.-
GTA 3 (Platinum)	HÍVJ!
GTC Africa	6990.-
Gunfighter II.	14990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Headhunter	17990.-
Heroes of Might and Magic	6990.-
Hitman 2.	17990.-
ICO	16990.-
Jak and Daxter (Platinum)	8990.-
Kessen II.	7990.-
Kingdom Hearts	12990.-
Klonoa 2.	16990.-
Lego Drome Racers	17990.-
Lego Football Mania	13990.-
Lego Racers 2.	16990.-
Lethal Skies	6990.-
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	17990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
Mark of Kri	16990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	16990.-
MDK 2 Armageddon	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Metal Gear Solid 2.	9990.-
Metal Gear Solid 2: Substance	16690.-
Midnight Club II:	HÍVJ!
Mortal Kombat: Deadly Alliance	16990.-
Moto GP 2.	16990.-
Moto GP 3	16990.-
Moto GP	8990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
New York Race	6990.-
NHL 2003	17990.-
Onimusha (Platinum)	9990.-
Onimusha 2.	17990.-
PacMan World 2.	10990.-
Paris Dakar 2.	16990.-
Paris Dakar Rally	6990.-
Primal	16990.-
Project Zero	16990.-
Quake III. Revolution	7990.-
Rally Fusion	16990.-
Ratchet and Clank	16990.-
Rayman 3.	14990.-
Rayman Revolution (Platinum)	8990.-
Red Faction II:	8990.-
Resident Evil Gun Survivor 2.	17990.-
Resident Evil: Code Veronica X	9990.-
Resident Evil: Dead Aim	HÍVJ!
Shinobi	16990.-
Simpson's Skateboarding	13990.-
Sly Racoon	16990.-
SOCOM + Headset	HÍVJ!
Soldier of Fortune Gold	16990.-
Spiderman: The Movie	16990.-
Spyhunter	6990.-
Spyro: Enter the Dragonfly	17990.-
SSX (Platinum)	9990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Trek Voyager: Elite Force	16990.-
Star Wars: Bounty Hunter	14990.-
Star Wars: Episode 2 – The Clone Wars	14990.-
Star Wars: Jedi Starfighter	9990.-
Star Wars: Starfighter (Platinum)	8990.-
Stich Experiment	16990.-
Stunt GP	6990.-
Stuntman	12990.-
Summoner 2.	7990.-
Tekken 4.	16990.-
Tekken Tag (Platinum)	8990.-
Tenchu: Wrath of Heaven	16990.-
The Getaway	16990.-
The Scorpion King	7990.-
The Sims	17990.-
The Sum of All Fears	14990.-
The Thing	17990.-
Theme Park World	5990.-
This is Football 2002 (Platinum)	8990.-
This is Football 2003	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Crisis 2 + G-Con2 Lightgun	25990.-
Time Splitters 2.	16990.-
TOCA Race Driver	17990.-
Tom and Jerry in War of the Whiskers	14990.-
Tom Clancy's – Ghost Recon	16990.-
Tomb Raider: Angel of Darkness	HÍVJ!
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	9990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	16990.-
Turok Evolution	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	13990.-
Unreal Tournement	13990.-
Vampire Night + G-Con2 Lightgun	25990.-
Vexx	16990.-
Virtua Cop: Elite Edition	13990.-
Virtua Fighter 4.	17990.-
Virtua Tennis 2.	16990.-
V-Rally 3	9990.-
War of the Monsters	16990.-
Wolfeinstein	16990.-
World Rally Championship (Platinum)	8990.-
Worms Blast	16990.-
WRC II. Extreme	16990.-
Wreckless Racing	16990.-
X-Men 2: Wolverine's Revenge	15990.-
X-Squad	5990.-







Gameboy Advance

Advance Wars	13990.-
Batman Venegance	14990.-
Bomberman 2 Max/Blue	12990.-
Bomberman 2 Max/Red	12990.-
Breath of Fire II.	12990.-
Breath of Fire	15990.-
Broken Sword	12990.-
Bruce Lee: Return of the Legend	13990.-
Castlevania – Harmony of Dissonance	14990.-
Castlevania: Aria of Sorrow	HÍVJ!
Chessmaster 8000	14990.-
Chu Chu Rocket	16990.-
Colin McRae Rally 2.	12990.-
Crash Bandicoot XS	13990.-
Crash Bandicoot: N-Tranced	13990.-
Defender of the Crown	9990.-
Desert Strike	12990.-
Dinotopia	8990.-
Donald Duck Advance	15990.-
Doom	12990.-
Dragon Ball	12990.-
Eartworm Jim 2.	12990.-
Eck vs. Sever	9990.-
Fifa 2003	13990.-
Final Fight One	15990.-
Game Watch Gallery 4.	13990.-
Golden Sun	14990.-
GT Advance 2.	9990.-
GT Advance 3	HÍVJ!
Harry Potter és a Bölcsek Köve	16990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	16990.-
Ice Age	14990.-
James Bond – Nightfire	13990.-
Jurassic Park III: Dino Attack	16990.-
Lego Bionicle – Motoran Adventures	16990.-
Lego Island 2.	16990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	12990.-
Lilo and Stich	12990.-
Lord of the Rings	13990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	16990.-
Lost Vikings	13990.-
Lucky Luke Wanted	14990.-
Mario Kart	13990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	12990.-
Metroid Fusion	13990.-
Monster's Inc.	12990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	14990.-
Moto Racer Advance	12990.-
Peter Pan	14990.-
Pink Panther – Pinkhadilic Pursuit	12990.-
Planet of the Apes	15990.-
Rayman 3.	11990.-
Rayman Advance	12990.-
Robotech	8990.-
Rogue Spear	14990.-
Salt Lake City 2002	15990.-
Scooby Doo	12990.-
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	12990.-
SHREK – Hastle at the Castle	9990.-
SHREK – Swamp Speedway	15990.-
Silent Scope	9990.-
Spyro – Season of Ice	13990.-
Spyro 2: Season of Flame	13990.-
SSX Tricky	13990.-
Star Wars: Episode 2.	16990.-
Star Wars: The New Droid Army	13990.-
Street Fighter 3 Alpha	12990.-
Super Ghouls' n Ghosts	14990.-
Super Mario Advance 2.	14990.-
Super Mario Advance	13990.-
Tekken	12990.-
The Sum of All Fears	11990.-
Tom and Jerry – The Magic Ring	15990.-
Tomb Raider – The Prophecy	14990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	13990.-
Tweety and the Magic Gems	14990.-
Wario Ware Inc.	HÍVJ!
Warioland 4.	15990.-
Wolfeinstein 3D	13990.-
Worms Blasts	12990.-
Worms World Party	14990.-
WWF Road to Wrestlemania	16990.-
X-Men: Reign of Apocalypse	13990.-
XXX – The Movie	12990.-
Yoshi's Island – Super Mario Advance 3.	13990.-
Yugi OH!	HÍVJ!
Zelda: Link to the Past	13990.-
Zone of Enders	16990.-

Gamecube

007 Agent Under Fire	12990.-
007 Nighfire	12990.-
Baldur's Gate: Dark Alliance	14990.-
Capcom vs. SNK 2.	12990.-
Crash Bandicoot	12990.-
Dark Summit	12990.-
Disney's Magical Mirror	9990.-
Donald Duck – Quack Attack	12990.-
Doshin the Giant	12990.-
Eternal Darkness	12990.-
F1 2002	12990.-
Fifa 2003	12990.-
Fifa World Cup 2002	12990.-
Freekstyle	12990.-
Godzilla	9990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
International Superstar Soccer 2.	12990.-
Kelly Slater Pro Surfer	12990.-
Lord of the Rings: Two Towers	17990.-
Lost Kingdom	12990.-
Luigi's Mansion	12990.-
Mario Party 4.	12990.-
Medal of Honor Frontline	14990.-
Metroid Prime	16990.-
Monster's Inc.: Scream Arena	12990.-
NBA Courtside 2002	12990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	12990.-
NHL 2003	12990.-
Pikmin	12990.-
Rally Championship	14990.-
Rayman 3.	14990.-
Resident Evil Zero	15990.-
Resident Evil	14990.-
Resident Evil 2.	HÍVJ!
Resident Evil 3.	HÍVJ!
Robotech	15990.-
Scooby Doo	9990.-
Simpson's Road Rage	12990.-
Spiderman – The Movie	14990.-
Spyro – Enter the Dragonfly	12990.-
SSX Tricky	12990.-
Star Wars Bounty Hunter	14990.-
Star Wars Episode II: The Clone Wars	14990.-
Star Wars Rouge Leader (Rouge Squadron 2.)	14990.-
Starfox Adventures	14990.-
Summoner	14990.-
Super Mario Sunshine	14990.-
Super Smash Brothers Melee	12990.-
The Scorpion King	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater3.	9990.-
Top Gun	7990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	12990.-
Universal Studios	9990.-
Virtua Striker 3.	9990.-
Wave Race – Bluestorm	12990.-
Wreckless Racing	12990.-
WTO Pro Tennis	12990.-
X-Men: Next Dimension	9990.-
Zelda: The Wind Waker	16990.-

XBOX

007 Agent Under Fire	9990.-
007 Nighfire	13990.-
Baldur's Gate: Dark Alliance	16990.-
Buffy the Vampire Slayer	9990.-
Burnout	16990.-
Commandos 2.	13990.-
Crash Bandicoot – The Wrath of Cortex	15990.-
Dave Mirra Freestyle BMX 2.	17990.-
Dead to Rights	17990.-
F1 2002	12990.-
Fifa World Cup 2002	9990.-
Genma Onimusha	9990.-
Halo	17990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	13990.-
Lord of the Rings	10990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Mercedes Bent World Racing	15990.-
Mercedes World Racing	15990.-
Mike Tyson Boxing	10990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	17990.-
NBA Live 2002	9990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2002	9990.-
NHL 2003	12990.-
Rally Fusion	10990.-
Rallysport Challenge	17990.-
SHREK	9990.-
Simpson's Road Rage	9990.-
Spiderman – The Movie	17990.-
Spider-Man (Classics)	6990.-
SSX Tricky	12990.-
Test Drive Overdrive	11990.-
The Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
The Thing	[illegible]
Tiger Woods PGA Tour 2003	12990.-
Time Splitters 2.	11990.-
Tony Hawk 3 (Classics)	6990.-
Tony Hawk Pro Skater 3.	17990.-
Tony Hawk Pro Skater 4.	12990.-
Turok Evolution	16990.-
Wreckless Racing	11990.-
X-Men: Next Dimension	10990.-

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86
Gépeket nem tudunk küldeni!


VEZESD A CSAPATOD! MOSS LE MINDENKI MÁST!
PlayStation 2
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
18+
A CSAPAT: Te és három különlegesen kiképzett amerikai haditengerész.
A KÜLDETÉS: Titokban derítsd fel az ellenség állásait! Fizessenek meg mindenért!
A FELSZERELÉS: Állig felfegyverkezve a SOCOM hangfelismerő headsettel.
A FELADAT: Irányítsd a haditengerészeidet, és vezesd őket a headset segítségével, hogy bejussanak az ellenség vonalai mögé!
www.socom-game.co
A headset a csomag része
PlayStation 2
A HARMADIK ÉLET